

Gary Grigsby's
+WAR IN THE WEST

GUIDE DU JOUEUR



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE CET AVIS AVANT DE JOUER À CE JEU OU AVANT DE PERMETTRE À VOS ENFANTS DE JOUER.

Certaines personnes peuvent subir des crises d'épilepsie ou une perte de conscience lorsqu'elles sont soumises à de fortes lumières clignotantes pendant de longues périodes. Ces personnes peuvent donc subir une crise en utilisant un ordinateur ou des jeux vidéo. Cela peut également affecter les personnes qui n'ont aucun dossier médical d'épilepsie ou qui n'ont jamais subi de crise auparavant.

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà ressenti des symptômes d'épilepsie (convulsions ou perte de conscience) après une exposition à des lumières clignotantes, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à ce jeu.

la surveillance parentale est toujours suggérée lorsque les enfants utilisent un ordinateur et des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez des étourdissements, une mauvaise vue, des contractions oculaires ou musculaires, une perte de conscience, une sensation de désorientation ou tout type de mouvements ou de crampes involontaires pendant que vous jouez à ce jeu, éteignez-le immédiatement et consultez votre médecin avant de jouer à nouveau.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION :

- Ne vous asseyez pas trop près du moniteur.
- Asseyez-vous aussi loin que possible
- Utilisez un moniteur aussi petit que possible.
- Ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou à court de sommeil.
- Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'éclairage dans la pièce.
- Assurez-vous de faire une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

L'UTILISATION DE CE PRODUIT EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL À USAGE UNIQUE

SOMMAIRE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE	2
<i>OBJECTIF</i>	4
<i>FORMAT</i>	4
1. DÉMARRER LE JEU	5
<i>DÉMARRAGE DU SCÉNARIO D'INTRODUCTION.</i>	5
2. L'INTERFACE DU JEU ET LA CARTE	6
<i>CONTRÔLES (3.2)</i>	6
<i>INTERFACE DU JOUEUR</i>	6
3. COMPRENDRE LES UNITÉS	7
4. INTRODUCTION A LA PHASE DE PLANIFICATION AÉRIENNE ET UTILISATION DE LA CRÉATION AUTOMATIQUE DE DIRECTIVES AÉRIENNES	8
5. MOUVEMENTS DE BASE ET COMBAT	9
6. INTRODUCTION AUX INVASIONS ET AUX OPÉRATIONS AMPHIBIES (VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 3)	10
7. OPÉRATIONS AÉROPORTÉES	11
8. BASES AÉRIENNES ET GROUPES AÉRIENS MOBILES....	12
9. INTRODUCTION À LA LOGISTIQUE	13
10. MÉTÉO	14
11. CRÉATION D'UNE DIRECTIVE AÉRIENNE MANUELLE (VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 6)	15
<i>MANUEL FONDAMENTAUX DE AD</i>	15
12. LA GESTION DES COMMANDANTS ET L'ORDRE DE BATAILLE	16
13. AUTRES FACTEURS DE COMBAT	17
14. LES GARNISONS ET LA BOÎTE DU FRONT DE L'EST	18
<i>GARRISONS</i>	18
<i>BOÎTE DU FRONT DE L'EST</i>	18
15. POINTS DE VICTOIRE	19
<i>SCÉNARIOS DE CAMPAGNE</i>	19
<i>SCÉNARIOS COURTS</i>	19
16. GESTION DE LA LOGISTIQUE.....	20
17. RENFORTS, PRODUCTION ET REMPLACEMENTS.....	21
18. UTILISATION DU RAPPORT DU COMMANDANT	22
19. JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS ET METRIQUES	23
CRÉDITS	23

OBJECTIF

Le but du Manuel du Joueur est d'expliquer aussi rapidement que possible comment tirer le maximum de plaisir de WitW. Alors que le manuel de jeu de WitW est centré sur la description du fonctionnement du jeu dans ses moindres détails, le manuel du joueur se concentre sur la compréhension du jeu en tant que joueur et fournit quelques conseils utiles. Tous les aspects du jeu ne sont pas couverts. En termes d'apprentissage d'une nouvelle langue, le Manuel du Joueur est le Livre de Phrases - le Manuel de Jeu est le Dictionnaire.

FORMAT

Impression. Comme le Manuel du joueur est principalement destiné aux joueurs qui apprennent à jouer à WitW, il a été conçu pour être imprimé à la maison. Il ne fait que 32 pages, y compris les couvertures avant et arrière. À l'exception des guides d'une page (pages 24 à 29), il n'y a pas de captures d'écran afin de réduire la consommation d'encre.

Structure. Le manuel du joueur se compose de pages indépendantes, chacune se concentrant sur une rubrique générale, par exemple les mouvements de base et le combat. Les sujets ont été regroupés en deux niveaux de compétence. Le premier niveau s'adresse aux débutants qui s'attaquent au scénario d'introduction de l'opération Husky. À chaque étape de l'opération Husky, la rubrique suivante correspond à peu près à la situation dans laquelle vous vous trouvez. Seules les informations nécessaires pour terminer le scénario d'introduction avec un succès raisonnable au niveau de difficulté "Facile" ont été incluses. Par exemple, la première rubrique vous aide

à démarrer le jeu et les deux suivantes expliquent l'interface du joueur, la carte et les unités. Les sujets ne sont pas toujours des instructions précises sur ce qu'il faut faire - vous devez jouer et explorer. Le deuxième groupe de sujets s'adresse aux joueurs compétents et explore plus en profondeur les compétences fondamentales pour un jeu réussi. Il y a également onze guides d'une page qui sont de simple aide-mémoire graphique. Si vous n'imprimez rien d'autre, imprimez ces guides. Les guides d'une page vous indiquent ce qu'il faut faire et le manuel vous fournit les informations complémentaires. Les quatre derniers guides d'une page proposent un certain nombre de "Ready Reckoners" (Prêts Estimer ou Prêt à l'Emploi) qui simplifient la prise de décision dans ce jeu complexe.

Style. Afin d'optimiser l'espace disponible, le manuel du joueur a été rédigé de manière concise. Pour aider les personnes dont l'anglais n'est pas la langue maternelle, des mots et une grammaire simple sont utilisés. Comme dans le manuel, les chiffres entre parenthèses, par exemple (5.4.12), renvoient à la section correspondante du manuel de jeu. Dans la plupart des cas, le Manuel du joueur n'explique pas les calculs, ni comment ou pourquoi une fonction fonctionne. Pour obtenir ces détails, vous devez lire le manuel. Au moins, vous savez où chercher !

Expérience Antérieure. Bien que l'on s'attende à ce que de nombreux joueurs aient une expérience de Gary Grigsby's War in the East, le Manuel du Joueur n'a pas été écrit comme un guide de conversion de WitE à WitW.

1. DÉMARRER LE JEU

(VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 1)

Objectif. Cette rubrique donne un aperçu de WitW et explique comment démarrer le scénario d'introduction du jeu.

Aperçu Général. (2.2) WitW est une simulation au tour par tour du front occidental de la Seconde Guerre mondiale, de juillet 1943 à août 1945. Un joueur représente le haut commandement des forces alliées ou de l'Axe. Les joueurs peuvent jouer contre l'IA de l'ordinateur ou contre un autre adversaire humain. Le jeu se déroule sur une carte à base d'hexagones. Chaque hexagone a une largeur de 10 miles. La zone précise couverte par la carte dépend du scénario choisi. Chaque tour dure une semaine. WitW est un jeu IGO-UGO dans lequel les joueurs jouent à tour de rôle (comme aux échecs ou au backgammon). Chaque tour est subdivisé en un certain nombre de phases au cours desquelles le joueur peut effectuer un mouvement ou un changement, ou bien l'ordinateur effectue des calculs qui ont un impact sur le jeu.

Phases Aériennes et Terrestres. Le tour de chaque joueur dans WitW est divisé en deux phases distinctes. La première est la phase de planification aérienne. La seconde est la phase de mouvement terrestre. A la fin de la phase de planification aérienne, le joueur appuie sur F12 pour terminer la phase. L'ordinateur résoudra alors tous les aspects de la phase aérienne (moins le soutien au sol). Une fois la phase aérienne terminée, le joueur passe à la phase terrestre.

Démarrer le Jeu. (3.3) Lorsque vous lancez WitW pour la première fois, vous arrivez à l'écran principal du jeu :

- **Joueurs** (3.3.1) : Qui contrôle le joueur de l'Axe ou le joueur allié (humain ou ordinateur).
- **Niveau de Difficulté** (3.3.2) : (Facile, Normal, Difficile, Difficile ou Impossible)
- **Options de Jeu** (3.3.3) : (contrôle par ordinateur, brouillard de guerre, soutien au QG de verrouillage, météo aléatoire et réglage plus précis des aspects des niveaux de difficulté tels que le moral, la construction de forts, la logistique, le transport et les niveaux administratifs). Les options ont un effet sur vous et sur votre adversaire.
- **Préférences de l'Utilisateur** (3.3.4) : Préférences qui permettent d'affiner l'affichage et l'environnement uniquement.

DÉMARRER LE SCÉNARIO D'INTRODUCTION.

Contrôle des Joueurs. (3.3.1) Réglez les contrôles des joueurs sur l'écran principal du jeu comme suit pour votre premier scénario (vous le faites en cliquant sur le nom des boutons de contrôle des joueurs et le jeu passe en revue les différentes options disponibles) :

- **Axe** : Ordinateur
- **Alliés** : Humain
- **Difficulté** : Facile
- **Options du jeu.** (3.3.3) Cliquez ensuite sur le bouton Game Options, ce qui vous permet d'accéder à l'écran Game Options. Assurez-vous que les éléments suivants sont définis (une fois de plus, il suffit de cliquer sur les cases à cocher) :

Contrôlé Par Ordinateur : Axe coché, Allié décoché ;

- **Brouillard de Guerre** : non contrôlé par les deux parties ;
- **EF (East Front) Box** : non coché pour le côté de l'axe ;
- **Niveaux de Difficulté** : Laissez le niveau de difficulté général et les autres éléments tels qu'ils ont été définis par le bouton "Définir la difficulté du jeu".

Préférences. (3.3.4) Cliquez maintenant sur le bouton Préférences. Vous pouvez les régler comme vous le souhaitez, mais pour ce scénario d'introduction, il est recommandé de cocher la case Défaut. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur la coche dans le coin supérieur droit pour enregistrer vos modifications et revenir à l'écran principal.

Chargement du Scénario. (3.3.6) Maintenant que les paramètres sont corrects, nous pouvons cliquer sur le bouton Pick Scenario pour sélectionner le scénario d'introduction. Lorsque l'écran Charger le scénario s'affiche, vous voyez une liste de scénarios disponibles parmi lesquels vous pouvez choisir. Une fois ce choix effectué, vous verrez apparaître dans la fenêtre de droite un bref aperçu historique fournissant des informations de base. Une fois que vous êtes satisfait et prêt à commencer, cliquez sur le symbole de la disquette en bas à gauche pour sélectionner le chargement du scénario.

Dossiers de Sauvegarde. (3.3.6) WitW offre la possibilité de sauvegarder les tours de jeu dans des dossiers séparés avec un nom de votre choix (le nom du scénario est proposé par défaut). Vous pouvez soit renommer le nom du dossier suggéré, soit cliquer sur la case à cocher immédiatement pour commencer.

2. L'INTERFACE DU JEU ET LA CARTE

(VOIR LES GUIDES D'UNE PAGE N° 1 ET N° 7)

Objectif. Cette rubrique fournit un aperçu de l'interface du joueur et de la carte.

CONTRÔLES (3.2)

Le jeu est principalement contrôlé par la souris, le clic gauche étant normalement utilisé pour sélectionner et le clic droit ou Maj-droit pour effectuer des actions. Les touches Y ou N peuvent être utilisées pour répondre à la demande de confirmation Oui ou Non qui apparaît dans de petites fenêtres contextuelles, comme la fin d'une phase. De nombreuses fonctions sont accessibles par le clavier à l'aide de touches de raccourci. Lorsque vous passez la souris sur un bouton, une fenêtre contextuelle vous indique la fonction du bouton et le raccourci clavier correspondant (voir le guide d'une page n° 7).

INTERFACE DU JOUEUR

La majeure partie de l'interface est accessible à l'aide des barres d'outils situées en haut de l'écran. Il existe quatre grands domaines :

- **Onglets de Menu.** (5.1.2) Trois barres d'outils à onglets qui permettent d'accéder à des informations cartographiques, à des écrans d'informations complémentaires et à des outils administratifs. Ces barres d'outils vous permettent d'accéder aux informations et à l'assistance.
- **Barres d'Outils du Mode** (F1 - F12). (5.1.4) la phase de planification aérienne et la phase de mouvement terrestre ont des barres d'outils différentes. Ces barres d'outils sont les plus importantes car elles vous permettent de sélectionner les différents modes de jeu.
- **Boîte d'Informations Générales.** (5.1.5) Elle se trouve en haut à droite et affiche des informations clés telles que la date, le numéro du tour, le nom de la ville (le cas échéant), les points d'administration et de victoire. La case du nom de la ville est particulièrement importante car un clic sur le nom permet d'accéder à l'écran d'information sur la ville. Sur le côté gauche de la boîte d'information se trouve l'onglet des facteurs mous (5.1.3). Cette option permet d'activer divers indicateurs visuels qui fournissent des informations sur les unités de la carte par le biais d'un onglet codé en couleur dans le coin supérieur gauche du compteur d'unités. Un bon exemple est celui d'un onglet rouge avec l'indicateur visuel de l'offre activé, qui indique une unité ayant moins de 41 % des besoins d'offre.
- **Barre d'unités.** (5.2.3) la sélection de l'option Unités de la carte ou de certains modes fonctionnels entraîne l'apparition d'une barre sur le côté droit de la carte, qui indique les informations de base sur les unités.

La Carte (dans le scénario d'introduction, fermez l'écran de création automatique d'AD pour voir la carte).

Aperçu Général. La carte WitW présente cinq éléments fondamentaux à cinq niveaux de zoom, sur la base d'une grille hexagonale de 10 miles :

- **Terrain Géographique.** (6.2) Chaque hexagone a un type de terrain spécifique. Le terrain a un impact direct sur le mouvement et le combat qui se déroulent dans ou à travers l'hexagone. Certains éléments sont évidents - il faut être à bord d'un navire pour traverser des hexagones maritimes. D'autres éléments le sont moins - les unités armées sont plus aptes à attaquer en terrain ouvert. Les unités d'infanterie se défendent mieux en terrain rapproché, comme les forêts denses. Certains hexagones de terrain causent des pertes importantes aux unités aéroportées qui débarquent. En outre, les côtés d'hexagone peuvent représenter des caractéristiques de terrain telles que des rivières qui ont également un impact sur le mouvement et le combat ou qui peuvent même être infranchissables.
- **Météo.** (22.0) WitW modélise les conditions météorologiques dans l'air et au sol. Ces conditions météorologiques peuvent être visualisées sur la carte en activant le bouton Afficher la météo (la Touche W). La météo a un impact sur les combats et les déplacements. (Voir le sujet 21).
- **Installations.** (6.2.2/20.1) Les installations construites par l'homme sont visibles sur la carte. Certaines sont toujours visibles comme les ports, les bases aériennes et les lignes ferroviaires. D'autres peuvent être activées/désactivées en utilisant les boutons Show Industry, Fortifications ou Logistics Info. Les installations sont importantes car elles font partie intégrante du modèle logistique. Il n'y a pas de routes dans WitW mais chaque hexagone a une valeur de route.
- **Compteurs d'Unités.** (7.0) Les unités sont représentées sur la carte par des compteurs carrés. Voir le sujet 4.
- **Contrôle des Hexagones.** (6.3) Les hexagones sont soit amis, soit ennemis, soit en attente d'être amis, c'est-à-dire des hexagones qui ont été pris pendant le tour en cours et qui changeront de propriétaire à la fin du tour du joueur. La propriété d'un hexagone a un impact sur le mouvement et la logistique. Il est important de connaître la propriété des hexagones. Appuyez sur la Touche E pour voir la propriété de l'hexagone.

Fenêtre Contextuelle de l'Hexagone. (5.2.1) Il ne faut pas longtemps pour apprendre ce que la carte montre, mais pour vous aider, il y a toujours la fenêtre contextuelle de l'hexagone. Si vous passez la souris sur un hexagone, la fenêtre contextuelle vous fournira de nombreuses informations supplémentaires. Prenez le temps de comprendre ces informations au fur et à mesure que vous jouez, car elles peuvent changer la donne. Sachez que les informations de la fenêtre hexagonale changent en fonction de certains boutons d'information activés. Par exemple, vous ne pouvez pas voir le pourcentage de chargement d'une base aérienne lorsque l'option Industrie est activée.

3. COMPRENDRE LES UNITÉS

(VOIR LES GUIDES D'UNE PAGE N° 1 ET N° 2)

Objectif. Cette rubrique présente un aperçu des différentes unités de jeu et explique comment obtenir des informations à leur sujet.

Structure des Unités. (7.2.1) Les unités sont des regroupements organisés de divers éléments terrestres (par exemple, chars, escouades d'infanterie et canons). La composition précise d'une unité est basée sur son Tableau d'équipement (Tables of Equipment TOE). Une unité dont le TOE est de 100 % possède tous les éléments de combat requis. Les unités peuvent perdre des éléments de combat pour diverses raisons, y compris le combat et le mouvement. Le pourcentage de TOE d'une unité diminue alors. De nouveaux éléments Gnd produits par les usines peuvent être reçus par l'unité en remplacement pour maintenir le niveau du TOE. Le nombre d'éléments Gnd, leur moral, leur expérience et leur fatigue ont tous un impact sur la capacité à combattre. La gestion des unités est une compétence clé dans WitW.

- **Types d'Unités.** Il existe quatre types d'unités (sans compter les groupes aériens et les bases aériennes) :
- **Unités de Combat (CU).** (7.5) Les CU sont des unités qui apparaissent sur la carte sous forme de compteurs et qui peuvent combattre, par exemple une division d'infanterie. De nombreuses CU peuvent être divisées en trois unités plus petites (touche B) pour couvrir plus de terrain (7.5.3).
- **Unités de QG.** (7.7) Les QGs apparaissent sur la carte sous forme de compteurs. Ils ne peuvent pas combattre. La plupart des QGs assurent le commandement et le contrôle des unités aériennes ou terrestres. Certains QG fournissent des compétences comme la réparation des rails ou la capacité Amphib.
- **Unités de Soutien.** (7.4) Les SU (Support Units) sont de petites unités comprenant des unités d'artillerie, d'ATk, d'AA, de génie, de TD et de construction. La plupart des SU n'apparaissent pas sur la carte. Elles sont attachées aux QG et aux CU et leur "soutien" est fourni automatiquement. Les unités de soutien peuvent être déplacées entre les unités mères selon les besoins. Les unités de génie et de construction peuvent apparaître sur la carte lorsqu'elles sont automatiquement détachées pour réparer des installations.
- **Unités A Rôles Multiples.** (7.6) Les unités MR sont principalement des brigades. Les UMR sont des CU qui peuvent être converties en SU pour économiser de l'espace d'empilement ou inversement pour occuper un hexagone. Pour convertir une MRU (Multi Role Unit) en SU, elle doit se trouver dans le même hexagone que son QG. Sur l'écran de détail de l'unité, cliquez sur "CONVERT". De nombreuses unités MR sont alors divisées en trois SU. Elles peuvent alors être assignées comme n'importe quelle autre unité de base. Pour reconverter, tous les éléments doivent être rattachés au même QG et il doit y avoir un espace dans l'hex du QG pour que l'unité MR réapparaisse sur la carte.

Informations sur les Unités. Pour vous aider à gérer vos unités, WitW fournit de nombreux détails. Pour faciliter la compréhension, ces informations peuvent être considérées à trois niveaux : sur la carte, dans la barre des unités et dans l'écran de détail des unités.

- **Sur la carte.** (26.1) la nature du compteur sur carte fournit le premier niveau de détail. La couleur du compteur d'une unité indique la nationalité. Le symbole sur le compteur indique le type d'unité et sa taille. Les chiffres en bas du compteur indiquent la valeur de combat, les points de mouvement ou le CV défensif. Si les indicateurs visuels sont sélectionnés, vous pouvez voir des informations sur le ravitaillement, le carburant, le moral, etc.
- **Barre d'Unités.** (5.2.3) la sélection d'un compteur sur carte par un clic gauche de la souris active la barre d'unités sur le côté gauche. La barre d'unité reproduit les mêmes informations que le compteur sur la carte et fournit plus de détails. Pour les CU, il s'agit du QG parent, des détails de ravitaillement, des points de mouvement stratégique, du mode et de la force de l'unité en termes d'effectifs, de véhicules blindés et de canons. Les détails concernant Les QGs sont légèrement différents. Les unités amphibies et aéroportées affichent également des informations de ciblage qui seront traitées dans les thèmes 6 et 7.
- **Détail de l'Unité.** (26.3.14) la sélection du nom d'une unité dans la barre d'unités par un clic gauche de la souris, ou un clic droit n'importe où dans la case d'unité, activera l'écran de détail de l'unité. Une fois de plus, l'écran de détail des unités reproduit les mêmes informations que le compteur de carte et la barre d'unités, tout en fournissant encore plus de détails. Ici, vous pouvez commencer à voir des informations sur les éléments terrestres, accéder aux détails du TOE ou changer le QG de l'unité. Toutes ces fonctions seront abordées dans les rubriques suivantes. La plupart des détails se trouvent dans trois onglets.

Relations entre les Unités. (5.2.2) Bien que le commandement et le contrôle soient abordés plus en détail dans le chapitre 13, il est utile de souligner à ce stade la fonctionnalité d'affichage de la couleur de la bordure du compteur d'unités qui montre les relations entre les unités. Cette fonctionnalité apparaît lorsqu'une unité est sélectionnée sur la carte. Les différentes couleurs de bordure sont les suivantes : PURPLE=Unité sélectionnée ; ORANGE=Quartier général de l'unité sélectionnée (pensez au père) ; JAUNE=Autre unité appartenant au même QG (pensez au frère) ; BLEU=Unité subordonnée à portée (pensez au fils en sécurité) ROUGE=Unité subordonnée hors de portée (pensez au fils perdu) Si vous sélectionnez plus d'une unité, plusieurs bordures apparaissent, ce qui peut prêter à confusion. Si vous avez sélectionné une sous-unité d'une UC Divisée, BLEU=autre sous-unité Divisée (pensez à un jumeau). Si vous appuyez sur la touche Maj-Z, vous verrez également les liens Comd qui relient les unités apparentées.

Mode d'unité. (20.6.7 / 15.5 / 10.2.1) Les unités peuvent être réglées dans un certain nombre de modes. Le mode par défaut est PRET. REFIT permet d'augmenter les chances de recevoir des remplacements. RESERVE permet d'engager automatiquement des unités en soutien du combat même si elles n'ont pas été sélectionnées. Placer une unité en mode STATIQUE permet d'économiser des véhicules, mais réduit la mobilité et offre un bonus de construction de fort. Vous pouvez voir dans quels modes se trouvent les unités en sélectionnant la touche Maj-R : PURPLE=Réserve, BLUE=Refit, WHITE = Statique, ORANGE=Retrait. Les unités rouges sont isolées et ne reçoivent pas de ravitaillement.

4. INTRODUCTION A LA PHASE DE PLANIFICATION AERIENNE ET UTILISATION DE LA CREATION AUTOMATIQUE DE DIRECTIVES AERIENNES

(VOIR LES GUIDES D'UNE PAGE N° 2 ET N° 9)

Objectif. Cette rubrique fournit un aperçu de la phase aérienne et explique la fonction de création automatique de la directive aérienne. La phase aérienne est la première partie du tour du joueur.

- **Unités Aériennes.** Les forces aériennes de chaque joueur sont composées de trois éléments :
- **Groupes Aériens.** (8.1) Les groupes aériens sont les escadrons et les groupes d'aéronefs qui effectuent des missions aériennes.
- **Bases Aériennes.** (8.3) Il s'agit d'emplacements fixes sur la carte où les groupes aériens peuvent être basés.
- **Les commandements de l'Armée de l'Air.** (8.4) Les commandements aériens sont les unités du QG qui commandent les groupes aériens et les bases aériennes.

Contrôle des Groupes Aériens. (5.3) Les groupes aériens sont contrôlés dans la WitW en donnant une directive aérienne (AD Air Directive) à un commandant de l'armée de l'air. Le commandant de l'armée de l'air répond aux exigences de la directive aérienne en donnant des instructions aux groupes aériens pour qu'ils effectuent des missions aériennes. Il peut y avoir plus d'une mission effectuée pour donner une AD. Les groupes aériens qui participent à chaque mission peuvent varier. Les directives aériennes peuvent être définies automatiquement ou manuellement (voir le chapitre 13 et le guide d'une page n° 6).

Directives Aériennes. (5.3.5 - 11) Il existe 6 types différents de directives aériennes.

- **F2 - Appui au Sol** - Fournit aux unités terrestres un appui aérien direct lors des attaques au sol. Contrairement aux autres AD, les groupes aériens volent pendant la phase de mouvement au sol.
- **F3 - Attaque au Sol** - Cet AD se concentre sur une zone de la carte et ralentit et interdit les unités terrestres ennemies.
- **F4 - Bombardement Stratégique / Bombarder la Ville** - Utilisé pour bombarder les installations de production et la main d'œuvre dans les villes.
- **F5 - Reconnaissance Aérienne** - Permet d'augmenter le niveau de détection des unités terrestres ennemies dans la zone cible.
- **F6 - Supériorité Aérienne** - Les unités de chasseurs volent vers une zone et tentent de perturber les missions ennemies dans cette zone.
- **F7 - Patrouille Navale** - Les unités tentent de créer des points d'interdiction navale dans la zone cible. L'interception défensive des ADs ennemies et la patrouille navale sont automatiques et ne nécessitent pas la mise en place d'un AD car elles volent à la fois dans votre phase aérienne et dans celle de votre adversaire.

Création Automatique de la Directive Aérienne. (5.3.1) L'écran de création automatique des directives aériennes apparaît comme préférence par défaut au début de la phase aérienne ou en utilisant la

touche de raccourci A. Il permet au joueur de définir la priorité relative des tâches pour les Air Comds (N=None, L=Low, M=Medium, H=High) en cliquant avec le bouton gauche sur les cases d'option.

L'ordinateur attribue les ADs en fonction de ces priorités lorsque vous cliquez sur SET AIR DIRECTIVES. L'écran AD automatique est divisé en objectifs tactiques pour les forces aériennes en Europe du Nord et en Méditerranée et en objectifs stratégiques aériens (jour ou nuit). Le transport aérien et les forces aériennes côtières (qui effectuent automatiquement des patrouilles navales) ne sont pas concernés par cet écran. Une coche à côté de l'intitulé de la directive aérienne vous permet de choisir si vous souhaitez qu'une directive aérienne soit modifiée ou, plus important encore, qu'elle ne soit pas modifiée. Le guide d'une page #9 montre les liens entre Les QGs et les objectifs.

Tactique. Vous devez définir les priorités relatives pour l'appui au sol, la supériorité aérienne et l'attaque au sol (par type de cible d'attaque au sol). Les cibles exactes des directives de supériorité aérienne et d'attaque au sol seront sélectionnées en évaluant la ligne de front (ou l'hex cible de l'invasion) et en déterminant la zone clé à soutenir. Des directives de reconnaissance seront également mises en place pour soutenir ces opérations.

Stratégique. Vous devez établir des priorités basées sur les types de cibles industrielles situées dans les villes. Le joueur peut également demander aux forces du Nord ou du Sud de créer des directives d'attaque au sol en réglant l'option Attaque au sol Nord ou Sud sur une valeur autre qu'Aucune. Dans ce cas, un menu de types d'attaque au sol apparaît et permet au joueur de définir les types d'objectifs d'attaque au sol pour les forces aériennes stratégiques.

Soutien Amphibie. Les joueurs alliés qui prévoient de donner des ordres d'invasion amphibie pendant le tour sont invités à activer le bouton de soutien amphibie approprié (Nord et/ou Sud) car cela définira les ADs recommandés pour soutenir une invasion. Celles-ci peuvent être modifiées si vous le souhaitez. En bas de l'écran, une option permet également de remettre tous les objectifs à zéro. Cela désactivera également le soutien amphibie.

Exécution des Directives Aériennes. (17.0) Une fois les objectifs définis, cliquez sur "SET AIR DIRECTIVES" et l'IA créera un ensemble de directives aériennes. Vous pouvez alors appuyer sur "SUMMARY" pour visualiser ces directives dans l'écran Air Summary, appuyer sur "EXECUTE" pour quitter la phase de planification aérienne et résoudre l'action aérienne, ou appuyer sur le bouton X (exit) pour revenir à la carte. A partir de la carte, vous pouvez visualiser les ADs définis en utilisant la Touche Maj-Y. Une fois que vous êtes satisfait, sélectionnez le mode F1 et appuyez sur le bouton Exécuter AD (F12) pour commencer la résolution de la phase aérienne. Une boîte d'information apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran et vous pouvez suivre la progression de vos missions aériennes au fur et à mesure qu'elles se déroulent, jour après jour, pendant la durée d'une semaine du tour. Une fois la phase aérienne terminée, vous êtes prêt pour la phase terrestre.

5. MOUVEMENTS DE BASE ET COMBAT

(VOIR LES GUIDES D'UNE PAGE N° 2 ET N° 10)

Objectif. Cette rubrique donne un aperçu des mouvements et des combats au sol : les activités décisives de WitW.

Aperçu Général des Mouvements. (14.*) Il y a deux grands types de mouvement pour les unités terrestres : tactique et stratégique. Le mouvement tactique (effectué dans F1- Mouvement Terrestre) se fait d'un hexagone terrestre à un autre et coûte des Points de Mouvement (MP). Le combat coûte également des MPss. Le mouvement stratégique est un mouvement d'hexagone à hexagone par voie ferrée (F2-Mode Ferroviaire) ou par bateau (F3/F4-Mouvement Maritime/Amphibie) et coûte des Points de Mouvement Stratégique (MPs). Les unités utilisant le mouvement stratégique voient leurs MPs tactiques réduits proportionnellement à la dépense de MPs.

Mouvement Tactique. (14.1) au début de chaque tour, vos unités se voient attribuer des MPss. Le nombre de MP alloués est variable mais les facteurs clés impliqués sont les suivants :

- **Type d'unité.** (14.1.1) Les unités motorisées et Les QGss reçoivent plus de MPs que les unités d'infanterie.
- **Contrôles des Leaders.** (14.1.2) Les tests de moral et administratif ratés réduisent les MPs.
- **Fatigue et Carburant.** Les unités qui souffrent de fatigue et de pénurie de carburant (motorisées) et de ravitaillement (non motorisées) perdent des MPs.
- **Motorisation.** (14.1.3) Vous pouvez augmenter les MPs si des camions sont disponibles en motorisant une unité.

Lorsque les unités se déplacent et combattent, elles consomment des MPs. (14.6.1) Les MPs consommés dépendent d'un certain nombre de facteurs :

- **Terrain et Conditions Météorologiques.** Il est plus coûteux de se déplacer sur des terrains difficiles et de traverser des rivières.
- **Zones de Contrôle.** Les ZOC représentent la capacité des CU à exercer un contrôle sur la zone de la carte située à proximité. Entrer ou sortir d'une ZOC coûte des MPs supplémentaires.
- **Retard de Mouvement au Combat.** (14.5.1) Lorsqu'une attaque se produit dans un hexagone, un coût peut être placé sur l'hexagone pour ralentir tout mouvement ultérieur à travers cet hexagone pendant le tour.

Mouvement Stratégique. (14.2 / 16.3) au début de chaque tour, les unités se voient attribuer 200 MPs. Bien que le mouvement maritime et le mouvement ferroviaire soient évidemment différents, un certain nombre de facteurs communs s'appliquent :

- **Disponibilité des Moyens de Transport Stratégiques.** Pour se déplacer par voie ferrée ou maritime, il faut des trains ou des navires. Les unités plus importantes ont besoin de plus de moyens. La disponibilité des ressources est indiquée dans la boîte d'informations générales.
- **Coût de Chargement/Déchargement.** Le "transfert" vers/depuis un mouvement strat coûte des MPs. Ce coût

représente le temps nécessaire au chargement/déchargement. Elle est moins élevée dans les grands ports/railyards, mais plus importante pour le rail lorsqu'il est plus éloigné d'une gare de triage. Le chargement/déchargement consomme également de la capacité portuaire/ferroviaire, ce qui augmente les coûts ultérieurs et réduit le flux de fret.

- **Coût des mouvements ferroviaires.** Lorsque les unités transitent sur les rails, elles consomment la capacité ferroviaire, ce qui entraîne une congestion qui peut entraîner des coûts supplémentaires pour les autres unités en transit.

Interdiction. (17.3.3) Les ADs d'Attaque au sol et de Patrouille Navale entraînent une valeur d'Interdiction sur les hexagones. Plus la valeur est élevée, plus le coût de mouvement à travers l'hex est important et plus l'unité risque de subir des dommages. Le mouvement ferroviaire à travers des hexagones fortement interdits est particulièrement coûteux.

Aperçu Général du Combat. (15.2) le combat coûte des MPs. Il y a deux types de combat : Hâtif et Délibéré. Les attaques précipitées coûtent moins de MPs mais vous ne pouvez attaquer qu'à partir d'une seule pile avec un CV et des tirs offensifs réduits. Les attaques délibérées coûtent plus de MPs mais vous permettent de sélectionner plusieurs piles pour participer à l'attaque.

Cv (Valeur de Combat). (7.1) Choisir où, quand et avec qui attaquer est une compétence clé. Pour vous aider à comprendre la force relative des unités, leurs compteurs affichent le CV de l'unité. La comparaison de la valeur d'attaque et de la valeur de défense permet de savoir si vous allez gagner. Lorsque vous passez la souris sur l'unité que vous prévoyez d'attaquer, l'affichage de l'hexagone vous donne une meilleure indication des valeurs de CV ajustées pour les deux camps. Attention : lorsque le combat a lieu, d'autres facteurs tels que le terrain, les réserves et les contrôles de leaders interviennent et ne peuvent être prédits ; le CV n'est donc qu'un indicateur du succès possible.

Unités de Soutien. (15.4) S'il est évident que les unités de combat participent au combat, c'est moins évident pour les unités de soutien (SU). Les unités de soutien qui sont directement attachées à des unités de combat sont automatiquement ajoutées à la bataille. Les unités de soutien attachées aux QGs des unités de combat participant à la bataille doivent passer une série de tests pour y prendre part. Les forces alliées peuvent avoir plus d'artillerie participant au combat (15.4.2)

Résolution du Combat. (15.1) Lorsqu'une attaque se produit, le moteur de combat résout le combat au fur et à mesure que les éléments terrestres individuels des unités participent au combat. Les détails que vous pouvez voir dépendent du niveau de message que vous avez défini. En appuyant sur les touches 0 (désactivé), 1 (le moins détaillé) - 7 (le plus détaillé), vous pouvez voir comment se déroule chaque combat. Les résultats peuvent être consultés à l'aide de la touche F11. Si vous gagnez, l'ennemi se retirera de l'hexagone, ce qui vous permettra d'entrer dans l'hexagone s'il vous reste suffisamment de MPs.

6. INTRODUCTION AUX INVASIONS ET AUX OPÉRATIONS AMPHIBES (VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 3)

Objectif. Cette rubrique donne un aperçu des invasions et de l'utilisation de la fonctionnalité amphibie (mode F4).

Aperçu Général. (16.6) En tant que joueur allié, la capacité à lancer une invasion réussie est une compétence importante à maîtriser. La capacité à mener une invasion est basée sur deux compteurs différents - Les QGs Amphibies et les Unités Aéroportées/Parachutistes. Chacun de ces compteurs à la capacité de cibler un hexagone et d'accumuler des points de préparation qui reflètent la planification et l'entraînement (et régulent le nombre d'assauts qui peuvent être effectués). Dans le scénario d'introduction, une grande partie de la préparation a déjà eu lieu et il ne vous reste plus qu'à lancer l'invasion.

Qg Amphibies. (7.7.1/16.6.2) la capacité amphibie repose sur le compteur du QG amphibie. Le QG Amphibie fournit la capacité de lancer une Invasion par Mer. Il fournit le mécanisme qui permet à un hexagone d'être ciblé pour l'invasion. Les QGs amphibies sont le seul type de QG pouvant commander des groupes de soutien naval, qui représentent des navires fournissant un soutien de tir naval. Les unités de commandos ou de rangers rattachées directement à un QG amphibie peuvent apporter un bonus spécial lors du débarquement initial. Après une invasion, le QG amphibie offre la fonctionnalité d'un port temporaire qui n'existe que lorsqu'un QG amphibie se trouve dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. Lorsqu'il est placé dans un hexagone de ferry, il permet à une CU (Combat Unit) d'attaquer la rive opposée de l'hexagone de ferry (sans avoir besoin d'accumuler des pts de préparation) en agissant comme un tremplin pour la CU.

Ciblage. (5.4.4/16.6.1) Un QG Amphibie situé dans un Hexagone de Port peut être ciblé pour une Invasion. Le fait de cibler à nouveau un QG Amphibie fait perdre 2/3 des Points de Préparation accumulés. Au début de certains scénarios, des règles spéciales s'appliquent pour conserver les points de préparation en cas de re ciblage, afin de permettre des variations dans le jeu. Pour cibler, cliquez à gauche sur la barre TARGET située sous l'icône du compteur dans la barre d'unités. Les hexagones cibles éligibles seront ombrés en jaune (vous ne pouvez atterrir que dans un hexagone clair, boisé, bocager ou urbain). Clic droit sur l'hexagone à cibler. au cours des tours suivants, les points de préparation s'accumulent. Bien que les QG Amphib fournissent la capacité amphibie, la force d'invasion est fournie par une CU empilée avec le QG Amphib. Lorsqu'ils sont empilés ensemble, les CU gagnent également des points de préparation. : Les régts/Bdes gagnent des points plus rapidement que les divisions. Moins il y a d'unités empilées avec le QG Amphibie et plus le port est grand, plus vous gagnez de points de préparation par tour. Par exemple, 1 rég dans un port 6 prendra 3 tours (63 points de préparation). 1 Div dans le même port prendra 6 tours (54 prep). 2 Divs dans le même port prendront 9 tours (54 prep). Il faut au moins 50 pts pour permettre une invasion et le niveau maximum est de 90. Les CU ont besoin d'au moins 30 pts pour participer. Plus vous avez de points de préparation, moins vous subissez

d'attrition pendant l'invasion. Attacher un SU (Support Units) à une CU ciblée entraîne une perte de 10 points de préparation. Les QGs et les Divisions Armées ne peuvent pas faire partie d'un débarquement initial.

Lancement de l'invasion. (16.7) Lorsque vous estimez avoir suffisamment préparé vos forces, vous pouvez lancer votre invasion en cliquant sur le bouton INVADE. Soyez averti que le mauvais temps est un facteur important lors des invasions. A ce stade, le jeu calcule le nombre de navires dont vous avez besoin et tire du pool suffisamment de navires de transport de troupes pour transporter la force d'invasion et un nombre équivalent de navires cargo. La pile d'invasion se déplace vers l'hexagone maritime adjacent à l'hexagone de débarquement, bien que l'invasion elle-même n'ait pas lieu avant la prochaine phase logistique du joueur ennemi. A ce stade, lancez tout assaut aéroporté ou déplacez toute force de suivi (follow) par mouvement maritime, prête à débarquer après que les premières unités soient à terre.

L'Invasion. (16.7.1-3) Bien que vous n'ayez plus aucun contrôle puisque le débarquement initial a lieu pendant le tour de l'ennemi, il est intéressant de souligner certaines des activités qui se produisent. Si vous avez attaché des unités de Commando/Rangers au QG Amphib, elles chercheront à occuper les hexs côtiers vides ADsadjacents à l'hex cible (à condition qu'ils ne soient pas eux-mêmes des hexs cibles). Si l'hexagone cible est vide, la force de débarquement débarquera sans combat, mais s'il est occupé, la force de débarquement devra combattre à terre. Dans ce cas, il y a un bonus pour tout hexagone adjacent à l'hexagone d'invasion occupé par des unités amies (par exemple, des commandos ou des troupes aéroportées). Les SU attachés au QG des CU ne prennent pas part au combat qui se produit, mais les groupes de soutien naval le font.

Après le Débarquement. (16.7.4 - 16.8) Si le débarquement est réussi, un certain nombre d'actions se produisent. Tout d'abord, un port temporaire de niveau 2 est créé dans l'hexagone cible, ainsi qu'un dépôt portuaire de niveau 2 de priorité 4 et une base aérienne de taille 2. Chaque cargo dépose 1000 tonnes de fret dans le dépôt. A partir de mai 44, il est possible de construire, via la fenêtre de détail de la ville, 2 ports MULBERRY. Un MULBERRY est équivalent à un port de niveau 4. Ils ne peuvent être construits que si la météo est claire et peuvent être détruits par mauvais temps. Des ports temporaires peuvent être utilisés pour les mouvements navals stratégiques. Il y a également une attrition pour le fret passant par un port temporaire en fonction de la météo aérienne. Cependant, ils seront retirés du jeu pendant toute phase de ravitaillement où ils ne sont pas adjacents à un QG amphibie (la base aérienne et le dépôt resteront). Les ports temporaires fournissent également un bonus défensif "tenir à tout prix" s'ils sont attaqués.

7. OPÉRATIONS AÉROPORTÉES

VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 3)

Objectif. Cette rubrique présente un aperçu de l'utilisation de la fonctionnalité aéroportée (mode F9).

Aperçu Général. (17.3.9) la fonctionnalité aéroportée est similaire à la fonctionnalité amphibie en ce sens que vous ciblez, laissez les points de préparation s'accumuler puis lancez (larguez), mais il existe un certain nombre de différences subtiles.

Types d'opérations Aéroportées. Deux conditions distinctes régissent le ciblage et le largage des unités aéroportées :

- **Soutien à L'invasion.** Les opérations aéroportées peuvent être ciblées/lancées (targeted/launched) sur un hexagone adjacent à un hexagone d'invasion amphibie (c'est-à-dire qu'il faut toujours cibler/lancer Les QGs Amphib en premier). Les opérations aéroportées ciblées dans cette circonstance ont lieu avant la phase de débarquement d'une invasion amphibie. Dans ce cas, elles peuvent apporter le bonus de l'unité amie adjacente au débarquement. Elles sont aussi automatiquement des largages de nuit. Dans cette configuration, votre adversaire a donc une chance d'encercler vos forces aéroportées car son tour se déroule après le largage.
- **Soutenir à Son Tour.** Les unités aéroportées peuvent également être ciblées dans un rayon de 8 hexagones d'une unité terrestre ravitaillée (il doit y avoir une trace à travers les hexagones terrestres). Dans ce cas, le largage a lieu immédiatement. La touche de raccourci Maj-N permet de déterminer s'il s'agit d'un largage de jour ou de nuit. Dans ce cas, vous avez la possibilité de relever vos forces aéroportées pendant que votre tour se poursuit après le largage.

Ciblage. (5.4.5.3) Une unité aéroportée (non débarquée) située dans un hexagone avec une base aérienne peut être ciblée pour une opération aéroportée. Les largages ne sont pas autorisés dans les hexs infranchissables ou montagneux. Ils sont autorisés dans tous les autres terrains, bien que les unités parachutées subissent plus de pertes lors d'un largage dans un terrain plus encombré. Vous pouvez également recibler une unité aéroportée en perdant ½ des points de préparation précédemment accumulés. Pour cibler, cliquez à gauche sur la barre TARGET sous l'icône du compteur dans la barre des unités. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'hexagone à cibler. au cours des tours suivants, les points de préparation s'accumuleront à raison d'un minimum de 20 par tour. Il faut au moins 50 pts pour autoriser un largage et le niveau maximum est de 95. Plus vous avez de points de préparation, moins vous subissez d'attrition pendant le largage. Lorsque vous avez au moins 50 points, DROP apparaît sur le compteur d'unités dans la case des unités en mode F9. Les unités aéroportées, para ou d'atterrissage aérien attachées à un QG contenant le nom Airborne ou Fallschirm sont considérées comme étant à 1 hex de leur QG et de tous Les QGs de niveau supérieur de la chaîne lorsqu'elles effectuent des tests de leader. Attachez donc vos unités à un QG aéroporté lorsque vous effectuez des largages.

Ecran de Planification Aéroportée (touche Ctrl-A) (26.3.8). Cet écran récapitulatif indique la force aéroportée et le transport aérien disponibles pour vous permettre de calculer le nombre d'unités que vous pouvez larguer au cours d'un tour.

Lancement du largage. (26.3.30) Lorsque vous estimez que les circonstances sont réunies, vous pouvez lancer votre opération aéroportée en cliquant sur le bouton DROP. A ce stade, la fenêtre "Pick Air Groups for Mission" apparaît et vous permet de sélectionner les aéronefs nécessaires pour soutenir l'opération. Sélectionnez ou désélectionnez les groupes aériens comme vous le souhaitez et cliquez sur le bouton "Launch" (Lancer) pour effectuer la mission de largage d'unités de combat aéroportées. Notez que le nombre de "Sorties maximales" doit être au moins égal au nombre de "Sorties requises" pour les unités du groupe aérien sélectionnées pour mener la mission, comme indiqué dans la fenêtre "Sélection des groupes aériens pour la mission". L'ordinateur ne tient pas compte des pertes possibles au combat et des pertes opérationnelles lorsqu'il calcule le nombre de sorties requises.

Le largage. (5.4.5.3 / 15.7) des règles spéciales régissent la conduite des largages aéroportés. Tout d'abord, l'unité subit des pertes dues à l'attrition des transports aériens, il faut donc se méfier de la Flak (Canon Anti-Aérien). Ensuite, il y a une chance qu'un élément qui n'a pas encore été endommagé le soit lors du largage en fonction du terrain : Clair, Désert, Sable, Bocage et Tundra ont un impact faible. Les bois légers, les broussailles, les marécages et les forêts causent des dégâts moyens. Ville, Urbain et Urbain lourd causent des dégâts importants. Ensuite, les unités qui ne sont pas encore endommagées peuvent l'être en fonction de leur niveau de points de préparation et si une unité ennemie se trouve dans l'hexagone, elles doivent combattre et peuvent retraire. Les parachutages sur Les QGs peuvent également entraîner la retraite forcée de l'unité aéroportée attaquante. Une bataille normale avec des pertes n'est pas engagée, mais il y a un calcul de cote et des pertes en retraite. Si elle est forcée de battre en retraite et qu'il n'y a pas d'hexagone vide où battre en retraite, l'unité aéroportée est détruite. Les unités aéroportées peuvent donc subir des dommages de différentes manières. Vous devez faire attention au Flak, au mauvais terrain et à l'ennemi si vous voulez que vos opérations aéroportées ne se soldent pas par un désastre.

Unités de Transport Aérien. (5.4.5.2) Les unités non motorisées, sans unités de soutien motorisées attachées, qui se trouvent sur une base aérienne, peuvent être transférées en mode Transport aérien F9 - d'une base aérienne amie à une autre base aérienne amie en sélectionnant l'unité dans la boîte d'unité et en faisant un Maj-Clic droit sur la base aérienne de destination. A ce stade, comme pour un largage aéroporté, la boîte de sélection des groupes aériens pour la mission apparaît.

Réapprovisionnement Par Voie Aérienne. (5.4.5.1) Si vous cliquez une deuxième fois sur F9 et que vous entrez dans le mode Transport aérien de fret, vous aurez la possibilité d'effectuer un transport aérien de fret.

8. BASES AÉRIENNES ET GROUPES AÉRIENS MOBILES

(VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 4)

Objectif. Cette rubrique donne un aperçu des bases aériennes et de l'utilisation de la fonctionnalité de transfert aérien (mode F10).

Bases Aériennes. (8.3) Les bases aériennes sont des installations fixes sur la carte, de trois tailles différentes : 1, 2 et 3 (la plus grande). Comme une seule base aérienne est autorisée dans un hexagone, certaines bases aériennes peuvent représenter un certain nombre de bases aériennes historiques et la taille est ajustée en conséquence. Bien que la plupart des bases aériennes soient définies par le concepteur de scénario, il est possible de construire une base aérienne de niveau 1 dans un hexagone donné et les bases aériennes de niveau 2 sont créées par Les QGs Amphib lors d'une invasion. Les bases aériennes de niveau 1 et 2 peuvent être agrandies dans la fenêtre de détail de la ville. L'expansion est plus lente par mauvais temps et sur le terrain.

TOE de Base Aérienne. (8.3.1) Bien que les bases aériennes soient fixes, elles restent des unités. Elles ont un (Tables of Equipment TOE) représentant l'équipe au sol qui fournit le soutien et la défense. Lorsqu'une base aérienne est capturée, Lorsqu'une base aérienne est capturée, la TOE passe à la TOE de la base aérienne du pays qui a pris le contrôle, avec une TOE de 0 %. Les bases aériennes peuvent avoir une TOE de 0%. Les bases aériennes peuvent avoir une TOE de 0 %. Cela représente les bâtiments et la piste de la base aérienne, mais sans personne sur place. Vous pouvez voir l'écran de détail de la base aérienne en cliquant sur le symbole de la base aérienne dans la boîte d'information générale. Par défaut, le niveau Max TOE est réglé sur AUTO. Si vous assignez un Gp aérien à la base aérienne, le jeu essaiera d'envoyer suffisamment d'éléments Gnd à la base aérienne pour fournir le soutien nécessaire. Si la logistique est limitée, cette mise en place peut prendre du temps. Une base aérienne avec le TOE 1 renverra tous les éléments au pool. Si une base aérienne en ravitaillement ne contient aucun groupe aérien, et que le TOE de la base aérienne est réglée sur AUTO, alors lors de la phase logistique, la base aérienne changera pour correspondre à la nationalité du QGH qui contrôle la base.

Soutien, Approvisionnement et Capacité des Bases Aériennes. (8.3.5) le nombre d'aéronefs disponibles pour voler à partir d'une base aérienne dépend à la fois du niveau de soutien (c'est-à-dire d'un personnel au sol suffisant) et d'un approvisionnement suffisant. Le fait d'avoir trop d'avions sur une base aérienne entraîne des pénalités. Une base aérienne en surcapacité est indiquée par un ! à côté du symbole de la carte. Le pourcentage de capacité est indiqué dans la fenêtre contextuelle de l'hexagone. Un tableau complet indiquant les limites de capacité et les calculs se trouve dans le manuel. Un manque d'espace, de soutien ou de ravitaillement se traduira par une réduction du nombre d'avions disponibles. La priorité logistique des bases aériennes peut être définie individuellement (contrairement aux autres unités terrestres). Les bases aériennes ayant une priorité de ravitaillement de 0 ne reçoivent aucun ravitaillement. En réglant le ravitaillement sur 0 et le TOE maximale sur 1, la base aérienne est désactivée.

Dommages de Bombardement Aux Bases Aériennes et Réparation des Bases Aériennes. (8.3.3) Les (Groupes = Gps) aériens des bases aériennes endommagées subissent plus de pertes d'op et effectuent moins de sorties. Il est plus difficile d'endommager et de

réparer une grande base. Plus les bases aériennes sont encombrées, plus il est facile pour les avions de la base d'être touchés. En plus des réparations automatiques qui ont lieu chaque jour pendant la phase aérienne, les bases aériennes en expansion qui ont des unités de construction les utiliseront pour réparer les dommages, car tous les dommages doivent être réparés avant que les travaux d'expansion ne puissent continuer.

Transfert Aérien (F10). (5.3.12) Ce mode est disponible à la fois dans la phase de planification aérienne et dans la phase de mouvement au sol. Le rayon d'action des aéronefs étant limité, il est important de les placer là où ils peuvent le mieux remplir leur mission. WitW prend en compte la portée dans l'allocation et l'efficacité des aéronefs assignés à un AD. En sélectionnant le mode F10, vous verrez où se trouvent vos groupes aériens. Des symboles d'avions apparaissent et le nombre indique le nombre de groupes aériens dans une base, mais pas le nombre d'avions dans chaque groupe. Un groupe aérien transféré avant la fin de la phase de planification aérienne peut ne pas avoir assez de kilomètres pour soutenir une AD. Laisser un transfert jusqu'à la phase de mouvement au sol peut signifier qu'il n'est plus possible. Le guide d'une page n°4 vous montre comment déplacer vos groupes aériens sur la carte. Vous pouvez filtrer les groupes aériens affichés sur la carte par QG aérien pour simplifier le processus. Il se peut que l'on vous dise qu'un groupe aérien n'a plus assez de kilomètres à parcourir pour effectuer le transfert. (Cette fonctionnalité permet également de transférer des aéronefs dans le cadre du processus de définition manuelle de l'AD). Les joueurs ne peuvent pas modifier manuellement le QG des groupes aériens configurés pour toujours effectuer des patrouilles navales. Ces unités changeront automatiquement leur QG pour le même que celui de la base aérienne dans laquelle elles sont stationnées pendant chaque phase logistique. Les Gps aériens attachés à un QG sur la base aérienne d'un autre QG subissent une pénalité de maintenance.

Le Transfert Aérien Dans le Scénario d'introduction. Votre première expérience de transfert aérien sera probablement le transfert de groupes aériens vers les nouvelles bases aériennes de niveau 2 créées par Les QGs Amphib sur la côte sud-est de la Sicile. Lorsque vous transférez des groupes aériens, réfléchissez bien : premièrement, les avions à faible rayon d'action sont mieux placés à proximité de l'endroit où ils sont utilisés ; deuxièmement, tous les avions que vous déplacez vers la zone d'invasion seront en concurrence avec vos unités terrestres pour le ravitaillement. Les gros bombardiers ont besoin de plus de ravitaillement.

AI Déplacement/Gestion des Unités/Bases Aériennes. (17.3.11) Cette fonctionnalité (touche de raccourci Maj-A) déplace automatiquement les unités vers différentes bases aériennes en fonction de la situation. Elle peut modifier l'attachement du QG de certaines bases aériennes et tenter d'étendre certaines bases aériennes. Elle modifie également la configuration chasseur/bombardier pour certains groupes de chasseurs-bombardiers. Il est fortement conseillé de ne l'utiliser que par les joueurs qui ne veulent pas contrôler les détails de leurs forces aériennes. Une fois qu'elle est utilisée, il est conseillé de continuer à l'utiliser à chaque tour (ou au moins tous les quelques tours). Ne comptez pas sur l'IA pour évacuer les avions des bases aériennes susceptibles d'être capturées.

9. INTRODUCTION À LA LOGISTIQUE

(VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 5)

Objectif. Cette rubrique donne un aperçu du système logistique de WitW.

Aperçu Général. (20.*) le système logistique de WitW peut sembler faussement simple, mais plus on l'explore, plus on voit de détails. Il se compose de 4 éléments clés : la production, la demande unitaire, le fret et la distribution.

Production. (21.*) Les matières premières sont converties par les usines en quatre articles d'approvisionnement :

- Ravitaillement
- Carburant
- Munitions
- Remplacements (composés d'avions et d'éléments terrestres) Ces éléments sont ensuite stockés dans les pools de production jusqu'à ce qu'ils soient nécessaires. (Voir le chapitre 22 pour plus de détails)

Demande des Unités. (20.3) Les unités ont besoin des quatre différents éléments de ravitaillement lorsqu'elles se déplacent et combattent. La demande pour chaque élément varie en fonction du type d'unité et de la façon dont elle a été utilisée au cours du ou des tours précédents. Vous pouvez voir les détails de l'état de ravitaillement de chaque unité en utilisant la fenêtre d'information sur le ravitaillement.

Fret. (20.1.3) Les quatre éléments de ravitaillement sont déplacés sur la carte depuis la production vers les unités sous forme de fret. Le fret est affiché en tonnes. Le fret est produit par les sources d'approvisionnement nationales et les dépôts de niveau 4 et est converti en article de ravitaillement lorsqu'il arrive à l'unité, à condition que cet article existe dans le Pool de production.

Grille de Distribution. (20.1.4-7) le fret est transporté par train, bateau et camion au sein d'un réseau de dépôts. Les dépôts envoient, reçoivent et stockent le fret. Ils contiennent également des camions pour approvisionner les unités. Il existe quatre types de dépôts :

- Niveau 4 (source d'approvisionnement nationale). Ils produisent du fret. Ils ne peuvent pas être construits dans le jeu.
- Niveau 3 (source d'approvisionnement portuaire). Ils acheminent le fret vers les dépôts de niveau 2. Ils ne sont pas construits dans le jeu.
- Niveau 2 (dépot portuaire). Ils reçoivent par bateau le fret des dépôts de niveau 3. Ils sont créés si un joueur construit un dépôt dans un port. Ils sont automatiquement créés par Les QGs amphibies lors d'une invasion.
- Niveau 1 (dépot ferroviaire). Ils reçoivent le fret des dépôts de niveau 2 à 4 par voie ferrée. Ils sont créés si un joueur construit un dépôt dans un hexagone de gare de triage ou dans un lieu nommé connecté à une ligne de chemin de fer

en service. Si un lieu nommé n'a pas de gare de triage, une gare de triage de niveau 1 est créée avec 100% de dégâts.

Les dépôts de niveaux 1 et 2 peuvent être construits ou démantelés dans la fenêtre d'information sur la ville, accessible en cliquant sur le nom de la ville dans l'unité de la boîte d'information générale.

La capacité du dépôt est un produit de la taille du port et de la gare de triage colocalisés et non du type de dépôt. Plus le port et la gare de triage sont grands, plus le dépôt peut traiter de fret. (Voir le chapitre 16 pour plus de détails). Le mouvement du fret entre les dépôts par voie maritime ou ferroviaire est limité. Il y a deux coûts pour le transport de fret : d'abord la capacité du port ou de la gare de triage à traiter le fret et ensuite la capacité du réseau entre les deux. Ces coûts sont les mêmes que ceux des unités se déplaçant par mouvement stratégique. Le dernier lien est entre les dépôts et les unités. Comme le mouvement stratégique se produit avant le mouvement de fret dans un tour, un mouvement stratégique excessif d'une unité peut limiter le fret. Les unités chercheront à tirer du fret du dépôt le plus proche. Cela se fait par camion ou, dans certains cas, par cheval. Les camions peuvent transporter 2,5 tonnes chacun. (20.4.1.1.).

Priorité. (20.4.2) Pour faciliter la distribution du fret en soutien à vos opérations, vous pouvez définir des priorités de ravitaillement. Les priorités peuvent être définies pour les dépôts individuels et Les QGs (les unités attachées au QG ont la même priorité). 0 est le niveau le plus bas et 4 le plus élevé. La priorité du dépôt est affichée sur le dépôt, il y a un facteur d'atténuation de la priorité pour les unités.

Affichage de la Logistique. (5.1.2.1) L'affichage de la logistique vous permet de voir certaines informations logistiques clés. Appuyez sur la Touche N. Les dépôts sont représentés par des triangles inversés. au-dessus du triangle se trouvent quatre barres de couleur. Elles indiquent le fret reçu (vert), stocké (bleu), envoyé (rouge) et la capacité maximale (noir). L'utilisation des touches ',' & '.' tout en plaçant la souris sur un dépôt permet de modifier la priorité. Les lignes ferroviaires sont colorées en fonction de leur utilisation, ce qui indique les zones où les coûts de déplacement sont plus élevés en raison de la congestion. Les indicateurs (Soft Factors) peuvent être modifiés pour afficher le carburant, les munitions, le ravitaillement et la priorité de ravitaillement des unités sur la carte. La couleur des bases aériennes indique leur niveau de ravitaillement le plus bas.

La Touche 8 affiche un réseau de lignes indiquant le meilleur Dépôt ayant approvisionné une unité (ligne rouge) et le dernier Dépôt - Dépôt (ligne blanche ou bleue) au cours du dernier tour, afin que vous puissiez voir qui reçoit du fret et d'où.

Gestion de la Logistique. En termes de fonctions, la gestion de la logistique ne demande au joueur que d'ajuster les priorités et de construire ou de démanteler des dépôts. Bien entendu, ces actions ne sont que la partie émergée de l'iceberg. La compréhension de l'impact de la logistique sur votre jeu et de ce qui est logistiquement supportable régit ce qui peut être réalisé. Le chapitre 16 examinera ces interrelations plus en détail.

10. MÉTÉO

Objectif. Cette rubrique se concentre sur le modèle météorologique de WitW et sur l'impact de la météo sur le jeu.

Aperçu Général. (22.*) le système météorologique WitW modélise les conditions météorologiques au sol et dans l'air. De plus, l'eau des rivières et des lacs peut geler, ce qui facilite les déplacements. Les conditions au sol déterminent les coûts en MP pour le mouvement et l'impact sur les valeurs des CV d'attaque en combat terrestre. Les conditions aériennes ont un impact sur les missions aériennes. Contrairement à la plupart des autres fonctions, la météo change avant la phase alliée. Cela reflète la meilleure capacité de prévision météorologique des Alliés et permet à ces derniers d'exploiter les changements météorologiques plus efficacement.

Fronts Météorologiques. (22.1) le système WitW est dynamique et n'est pas complètement lié à un calendrier fixe. Il existe 5 types de fronts météorologiques différents qui peuvent entrer sur la carte et modifier les conditions atmosphériques de base dans un hexagone en fonction de la période de l'année, de la météo de base et de la zone climatique. Les chutes de pluie ou de neige dans les hexagones créent des niveaux de boue et de neige.

Conditions Météorologiques. (22.2) Il y a 6 conditions météorologiques : Clair, Pluie (pluies légères - pluies d'été, pas plus de 2-3 jours par semaine), Forte pluie, Froid (neige légère, ciel clair la plupart du temps), Chute de neige (chute de neige plus régulière avec une couverture nuageuse plus importante) & Blizzard (tempêtes de neige + température très basse).

Conditions de Terrain. (22.3) Il y a 6 conditions de terrain : Clair, Légèrement boueux, Fortement boueux, Légèrement neigeux, Neigeux et Fortement neigeux. Chaque condition ajoute une pénalité supplémentaire pour le mouvement à travers un hexagone. Bien que la carte ne comporte pas de routes, chaque hexagone est évalué en fonction de la qualité de son réseau routier : Bonne, Moyenne ou Mauvaise. La qualité du réseau routier influe sur l'impact des conditions météorologiques au sol sur les déplacements et les combats. Plus le réseau routier est bon, moins les conditions météorologiques ont d'impact sur le mouvement et le combat au sol.

Vérifier la Météo. (22.5) Il existe trois méthodes pour visualiser la météo :

- **Survol de l'hexagone.** Les conditions météorologiques de chaque hexagone sont indiquées dans le texte du survol de l'hexagone - ce texte indique également la quantité de neige ou d'eau sur le sol.

- **Écran météo.** Des informations peuvent également être trouvées sur l'écran météo. (La Touche W) L'écran météo permet au joueur d'afficher des informations sur les zones climatiques, les conditions météorologiques au sol, les conditions météorologiques dans l'air ou les systèmes routiers.
- **Graphiques météorologiques.** La météo peut être affichée sur la carte en cliquant sur le bouton Météo de la barre d'information de la carte ou en utilisant la Touche Maj-w. Vous pouvez choisir d'afficher les conditions aériennes et terrestres, les conditions terrestres uniquement, les conditions aériennes uniquement ou aucun graphique météorologique.

Impact des Conditions Météorologiques sur les Opérations

Aériennes. (22.2.1) Les conditions météorologiques des missions aériennes sont classées comme très mauvaises, mauvaises, moyennes, bonnes ou excellentes, et sont déterminées par la couverture nuageuse globale sur l'ensemble de la trajectoire de vol d'une mission aérienne particulière ; il n'y a donc pas de lien immédiat entre les conditions météorologiques d'un hexagone et les opérations aériennes. Les conditions minimales de vol sont précisées dans la directive aérienne (ou globalement dans la doctrine aérienne). La détermination du pourcentage de couverture nuageuse dans un hexagone particulier est influencée par les conditions météorologiques du moment, les fortes pluies, les chutes de neige et les blizzards entraînant normalement des conditions météorologiques plus défavorables. Les conditions météorologiques de chaque hexagone déterminent un pourcentage de couverture nuageuse pour l'hexagone. Ce paramètre est quelque peu aléatoire, mais plus les conditions météorologiques sont mauvaises, plus l'effet de la couverture nuageuse est important. La valeur de la météo est échelonnée de 0 à 100, plus elle est élevée, plus les risques d'effets négatifs sont importants, y compris l'annulation de la mission (26.3.34). Une fois la mission lancée, les conditions météorologiques dans la zone cible vont avoir un impact important sur l'efficacité de la frappe aérienne (bombardement ou reconnaissance). Les missions de soutien au sol, en particulier, seront considérablement réduites en cas de mauvais temps (fortes pluies, chutes de neige, blizzard). Outre la diminution de l'efficacité des missions aériennes, le mauvais temps peut entraîner l'annulation de certains aéronefs, voire de missions aériennes entières (16.1.5). Voler par mauvais temps entraîne davantage de pertes d'aéronefs.

11. CRÉATION D'UNE DIRECTIVE AÉRIENNE MANUELLE (VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE N° 6)

Objectif. Cette rubrique explique comment définir manuellement les directives aériennes.

Introduction. (5.3.3) la rubrique 4 a examiné comment définir les ADs à l'aide de l'écran de création automatique d'AD. En utilisant la touche Maj-Y, vous pouvez voir ces ADs superposés sur la carte. (Une façon d'apprendre à utiliser les ADs manuels est de modifier ceux créés automatiquement). Pour commencer à définir un AD manuel, sélectionnez l'un des modes ADs (F2-F7). Les QGs aériens sont alors listés dans la boîte d'unité (ils sont « propriétaires » des ADs). Dans l'Unit Box, vous pouvez voir un bref résumé des aéronefs de chaque QG et des ADs qui peuvent déjà être définis dans les Ecritures Roses. Sélectionnez maintenant un QG pour configurer l'AD comme vous le souhaitez. Le nombre d'AD qu'un QG peut avoir est basé sur la capacité relative du commandant du QG aérien.

MANUEL FONDAMENTAUX DE AD

Ciblage. (5.3.*) A l'exception d'un AD d'appui au sol, pour lequel vous définissez un QG soutenu, tous les autres AD sont définis par un OBJECTIF (TARGET) géographique. L'étape 1 consiste à définir une CIBLE en cliquant sur la carte. La cible peut être un hexagone unique (ZONE=0) ou un carré d'hexagones dont la taille est définie par la ZONE. Plus la zone est grande, plus il y aura d'avions en mission. La ZONE maximale est de 10. À l'intérieur de la ZONE CIBLE (TARGET AREA), vous pouvez également définir les éléments à attaquer : TGT PRI. En cliquant sur TGT PRI, vous affichez une série de boutons radio (similaires à ceux que vous avez utilisés dans la création automatique d'AD).

Base de Rassemblement et Itinéraires. La partie suivante d'une AD à définir est la Base de Rassemblement (si nécessaire, car cela se fait automatiquement). Il s'agit de toute base aérienne amie où les groupes aériens assignés à la AD se retrouvent avant de se rendre à la cible. Il est préférable de placer la Base de Rassemblement entre les bases aériennes des groupes aériens assignés et la cible afin que les groupes aériens ne perdent pas de temps à se rendre à la Base de Rassemblement. De même, il est préférable d'emprunter une route directe, mais l'éloignement des avions des centres de DCA et des bases de chasseurs connues permet de réduire les pertes.

Doctrine AD. (5.3.2) Vous pouvez spécifier si la AD doit être effectuée de jour ou de nuit, l'altitude, l'intensité, l'horaire et la priorité relative des missions aériennes qui composent la AD. Les ADs de forte intensité épuisent les groupes aériens beaucoup plus rapidement et entraînent une baisse de la disponibilité des aéronefs. Bien que vous puissiez définir la doctrine AD pour chaque AD individuellement, l'écran Doctrine aérienne vous permet de définir des valeurs génériques. Sélection des groupes aériens. Cette zone comporte un certain nombre d'options.

Auto. Le réglage de GROUPS sur AUTO permet à l'ordinateur d'affecter les groupes aériens les plus appropriés à l'AD en fonction de la doctrine définie et d'autres AD.

Escortes. Les chasseurs peuvent escorter les missions AD. Comme les chasseurs ont généralement une portée plus courte, vous verrez des

hexagones ombrés sur la carte qui indiquent si la mission est escortée (vert) ou non escortée (violet). Si une mission n'est pas escortée, il peut être utile de réduire la zone cible ou d'assigner des unités plus proches de la cible.

Sélection Manuelle des Groupes d'Air. Vous pouvez choisir manuellement vos propres groupes d'air. En cliquant sur GROUPS : AUTO permet de passer à la sélection manuelle des groupes aériens et d'afficher les groupes aériens disponibles affectés au QG aérien dont vous créez l'AD. En cliquant sur ++ dans la colonne de gauche, vous attribuez un groupe aérien à l'AD et le déplacez dans la liste de DISPONIBLE à ASSIGNÉ. * indique les Gps déjà affectés à un autre AD.

Type. Il indique le type d'aéronef afin de vous aider à sélectionner le bon aéronef pour une mission. Certains types d'aéronefs ne peuvent pas effectuer des missions spécifiques - les aéronefs de reconnaissance ne peuvent effectuer que des missions de reconnaissance.

Chasseurs-Bombardiers. (5.3.4.1) Les chasseurs-bombardiers sont des aéronefs polyvalents. Pour un AD, ils peuvent être utilisés comme chasseurs (FB-F) ou comme bombardiers (FB). La colonne TYPE indique ce paramètre et vous permet d'alterner leur rôle. L'astérisque (*) indique qu'un Gp aérien formé à la chasse est utilisé comme bombardier et vice-versa.

Jour/Nuit. L'Air Gps peut être réglé pour voler de JOUR, de NUIT ou des DEUX. Ce réglage peut être modifié dans la colonne de droite.

Types Incompatibles. (5.3.4.4/5) Si un groupe aérien est "grisé", c'est qu'il ne peut pas participer à l'AD pour une raison quelconque. En cochant la case NO FLY INFO, vous obtiendrez une brève description de ce qui empêche le groupe aérien de participer. Il existe 12 raisons différentes et jusqu'à cinq peuvent être affichées par groupe. Si aucun aéronef n'est disponible pour un AD, les hexagones de la carte se colorent en rouge.

Fonctionnalité de Transfert Aérien Rapide. (5.3.4.2) Une fois qu'un Gp est sélectionné dans la liste de sélection manuelle (nom affiché en rouge), le fait de maintenir la touche ctrl enfoncée permet de passer en mode de transfert aérien sur la carte. Un clic droit sur une base aérienne permet de déplacer le Gp vers cette base. Cette fonction est également disponible lorsque les Gps est réglé sur la sélection automatique. Pour cela, il suffit de cliquer sur le nom du pilote à l'extrême droite de l'écran et de suivre les mêmes étapes.

Confirmation de Votre AD. Une fois que vous avez configuré votre AD, vous devez la "CONFIRMER". Un nouveau modèle de directive aérienne ne sera pas créé si une autre directive aérienne non confirmée existe pour le même QG aérien.

Changement de Type d'AD. Si vous choisissez de changer votre type d'AD (par exemple, de l'appui aérien à l'attaque au sol), les groupes aériens sélectionnés manuellement ne seront pas effacés. Ils resteront sélectionnés pour ce nouvel AD (bien que vous deviez configurer l'AD avec des informations de base comme la cible, etc. avant de voir les groupes aériens listés comme étant sélectionnés).

12. LA GESTION DES COMMANDANTS ET L'ORDRE DE BATAILLE

Objectif. Cette rubrique explique pourquoi vous devez gérer votre commandement et votre contrôle dans WitW et comment le faire.

Leaders. (11.*) Chaque unité de QG (moins les unités de réparation ferroviaire) a un leader assigné qui commande et influence toutes les unités attachées à ce QG, y compris celles qui descendent à travers Les QGs attachés et leurs unités. Les leaders ont des rangs et des désignations qui déterminent le niveau et le type d'unités de QG qu'ils peuvent commander. Plus important encore, ils ont des capacités de commandement qui affectent un large éventail de fonctions.

Indices de leader. (11.2) Il existe huit niveaux de commandement : Politique, Moral, Initiative, Administratif, Mécanisé, Infanterie, Aérien et Naval, les quatre derniers étant collectivement appelés niveaux de combat.

- **Politique.** Cela affecte le coût de remplacement du dirigeant et la probabilité de promotion/licenciement.
- **Moral.** Cela affecte la valeur de combat de l'unité lors de la bataille, déterminant le résultat de la victoire ou de la défaite, l'ajout ou la récupération de la fatigue des éléments terrestres de l'unité et le ralliement des unités en déroute.
- **Initiative.** Affecte les MPs d'une unité pendant le tour, la capacité des éléments terrestres à tirer et à frapper pendant le combat, la capacité des unités en réserve à s'engager dans une bataille, et la capacité à réduire les pertes en transformant une attaque précipitée à faible probabilité en une reconnaissance en force.
- **Administratif.** Affecte les MPs qu'une unité aura pendant son tour, en vérifiant la réparation des avions et des éléments terrestres endommagés et en déterminant le gaspillage et le réapprovisionnement. Les vérifications administratives sont affectées par le nombre réel d'éléments terrestres de l'escouade de soutien dans l'unité de QG du leader par rapport au TOE de l'unité de QG.
- **Combat.** Elles font partie du système de combat et sont utilisées pour déterminer la valeur de combat globale ainsi que la capacité des éléments terrestres des unités sous leur commandement à tirer et à toucher les éléments terrestres adverses. Les tests de valeur réussis augmentent la valeur de combat et améliorent les chances des éléments terrestres de tirer et de toucher.
- **Mécanisé et Infanterie.** Ces indices font partie du système de combat terrestre et sont utilisés pour déterminer la valeur de combat globale ainsi que la capacité des éléments terrestres des unités sous leur commandement à tirer et à toucher les éléments terrestres adverses. Les tests de valeur réussis augmentent la valeur de combat et améliorent les chances des éléments terrestres de tirer et de toucher.
- **Aérien.** Pour les leaders aériens, un test de compétence de combat aérien réussi se traduira par la participation d'un plus

grand nombre d'aéronefs prêts d'une unité du groupe aérien à une mission aérienne particulière.

Changer de leader. (26.3.23) Vous pouvez changer de leader en cliquant sur son nom dans l'écran de détail de l'unité. Il y a un coût de licenciement en APs que vous devez payer. Un choix de nouveaux leaders vous est proposé, avec leurs notes, afin que vous puissiez sélectionner celui qui vous convient le mieux.

Vérification de la Valeur des Leaders. (11.3) la valeur des leaders peut avoir un impact sur presque toutes les actions menées par les unités. Il est donc important de sélectionner les meilleurs leaders que vous pouvez vous permettre avec vos APs et de vous assurer qu'ils commandent des unités dans une structure optimale - à la fois en termes de taille et de déploiement. Chaque test de valeur de leader consiste essentiellement en la génération par l'ordinateur d'une valeur Aléatoire(x). Si le résultat est inférieur à la valeur de leader, le test est réussi, mais si le résultat est supérieur à la valeur de leader, le test échoue.

Ordre de Bataille. (7.7.2) L'OOB est la hiérarchie des unités. Vous pouvez visualiser l'OOB à l'aide de l'écran OOB (la Touche O). L'OOB a un impact sur votre jeu de trois façons principales :

- **QG de Commandement** (15.6.2.2) En combat, chaque camp à un QG de commandement (normalement le QG qui a le plus de CV directement sous ses ordres dans la bataille). Les unités qui ne sont pas directement sous les ordres de ce QG subissent des modificateurs qui réduisent leur CV pour la bataille. Plus le nombre de QG que l'unité doit traverser pour atteindre le QG de commandement est élevé, plus le modificateur est important. Essayez d'attaquer avec les unités d'un seul corps d'armée.
- **Capacité de Commandement.** (7.7.2.2) Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être rattachées à une unité de QG éligible. Cependant, les unités de QG ont une capacité de commandement (CC) exprimée en points de commandement (Command Points CP). Les CPs sont déterminés par la taille de l'unité rattachée. La CC est la somme de toutes les unités rattachées à un QG. Les unités de QG dont les CPs dépassent leur CC deviennent moins efficaces. Essayez donc de ne pas surcharger Les QGs.
- **Modificateur de Portée de Commandement.** (11.3.2) Lorsque les vérifications de la valeur des leaders sont effectuées, la portée du QG est importante. Gardez vos unités à portée de commandement de leurs QG.

Changement de QG. (7.7.2) Vous pouvez changer le QG d'une unité une fois par tour en cliquant sur le QG dans l'écran de détail de l'unité. Lorsqu'il a changé, il est indiqué par un *. Le changement de QG n'entraîne aucun coût en points d'administration.

13. AUTRES FACTEURS DE COMBAT

Objectif. Cette rubrique explique certains des autres facteurs impliqués dans le combat et comment les utiliser à bon escient.

Niveau de Détection. (13.1/2) le niveau de détection est une mesure de ce que vous savez sur votre ennemi. Ceci est particulièrement évident lorsque vous jouez avec le brouillard de guerre activé - les unités avec un DL 1 seront représentées par un compteur sur la carte mais sans aucune autre information. Sachez que même si vous jouez avec le brouillard de guerre désactivé et que vous pouvez voir tous les compteurs de votre adversaire, le DL a toujours un effet. Plus vous en savez sur un ennemi, plus vos attaques seront efficaces.

Les Fortifications. (15.3) Un élément clé de toute opération défensive est l'utilisation de fortifications pour protéger votre position. Les niveaux de fortification fournissent un bonus significatif en combat défensif. Presque toutes les unités de WitW ont la capacité d'établir des niveaux de fortification, bien qu'il soit beaucoup plus difficile d'atteindre les niveaux les plus élevés. Il existe des règles qui régissent le niveau maximum de fortification qu'un hexagone peut atteindre. La construction de niveaux de fortification est automatique, mais il doit y avoir une unité de combat dans l'hexagone. Les deux camps peuvent construire des unités de fort (la Touche Maj-F) pour faciliter ce processus. Chaque unité de combat a une valeur de construction (affichée dans la fenêtre de détail de l'unité) qui donne une indication de la vitesse à laquelle elle peut creuser - bien que des modificateurs pour la proximité de l'ennemi, le ravitaillement et les mouvements antérieurs s'appliquent. Une fois qu'un niveau de fort est construit, dans la plupart des cas, il commencera à se dégrader si l'hexagone n'est pas occupé par une unité de combat. Dans les opérations défensives, planifiez et construisez des fortifications, en n'oubliant pas d'utiliser le terrain dans le cadre de votre stratégie.

Moral & Expérience. (9.1-4) Toutes les unités ont des valeurs de Moral et d'Expérience qui représentent la capacité et l'entraînement d'une unité. En termes simples, plus le Moral et l'Expérience d'une unité sont élevés, mieux c'est. Ils influencent à la fois le mouvement et le combat. Cela vaut la peine de prendre le temps de lire en détail l'impact de ces facteurs dans le manuel car leur influence est significative. N'ignorez pas le moral et l'expérience.

Fatigue. (9.5) Lorsque les unités mènent des opérations, elles gagnent de la fatigue. Le taux de gain de fatigue est influencé par le moral et le ravitaillement. La fatigue a un impact sur la valeur de combat d'un élément terrestre, la CV d'un élément terrestre étant réduite d'un tiers du niveau de fatigue. La fatigue a également un impact sur le nombre de points de mouvement. Essayez de reposer vos unités avant que la fatigue ne devienne trop importante.

Mode Réserve. (15.5) Toute unité de combat PRETE avec au moins 3 MPs peut être placée en mode RESERVE en sélectionnant la bascule Prêt/Refit/Reserve sur la barre d'unité. Les unités de combat en mode RESERVE peuvent être automatiquement engagées dans une bataille proche, tant sur le plan offensif (dans un rayon de 3 hexagones) que défensif (dans un rayon de 6 hexagones). Les unités de réserve qui sont engagées dans un combat ne se déplacent pas, mais elles doivent avoir les MPs requis pour être dépensés afin de s'engager dans la bataille. Les unités qui se déplacent, battent en retraite ou en déroute sortent du mode réserve.

Attrition. (9.6) L'attrition représente l'effet de l'usure des unités. L'attrition normale se produit pendant la phase de logistique des joueurs en phase. De plus, les unités peuvent subir une attrition de retraite suite à la perte d'une bataille. Les pertes dues à l'attrition de combat dépendent du moral de l'unité, du nombre d'éléments terrestres d'un certain type dans l'unité et du niveau d'expérience de chaque type d'élément terrestre. Plus le moral de l'unité et le niveau d'expérience des éléments terrestres sont élevés, moins les pertes d'attrition au combat sont importantes. Les unités qui commencent leur tour en étant adjacentes à des unités ennemies pendant leur phase logistique subissent des pertes d'attrition supplémentaires représentant un combat de faible intensité, les unités isolées subissant des pertes plus importantes. Lorsque les unités se déplacent, un pourcentage des véhicules organiques d'une unité sera détruit et endommagé pendant la phase logistique de son camp en fonction du nombre de points de mouvement que l'unité a dépensé pendant le tour précédent.

Interdiction. (17.3.3) Principalement un outil pour les forces alliées avec leur supériorité aérienne inhérente, l'interdiction est un facteur très important. Imposer des niveaux d'interdiction élevés dans un hex par une utilisation judicieuse des ADs d'attaque au sol impose des pénalités considérables à l'adversaire. Non seulement ses mouvements seront coûteux en termes de pertes et de points de mouvement, mais le ravitaillement lui sera également difficile. au cours d'un certain nombre de tours dans une zone d'interdiction élevée, on peut voir les unités se dégrader. Dans les scénarios couvrant la campagne de Normandie, l'utilisation de l'interdiction aérienne par les Alliés est un outil essentiel pour surmonter la puissance des forces allemandes et les avantages dérivés du terrain du Bocage. Les ports exercent également une interdiction navale. Chaque port projette des points d'interdiction navale en fonction du niveau du port, du niveau de dégâts et de la météo. Les points d'interdiction navale s'étendent généralement sur 5 à 7 hexagones à partir du port. Les ports alliés projettent deux fois plus de points d'interdiction. Il est très important d'endommager les ports proches des hexagones d'invasion, bien que certains ports proches d'invasions imminentes soient endommagés dès le début des scénarios.

14. LES GARNISONS ET LA BOÎTE DU FRONT DE L'EST

Objectif. Cette rubrique donne un aperçu des fonctionnalités supplémentaires pour le joueur de l'Axe dans le cadre des jeux de campagne (mais pas des scénarios plus courts).

GARNISONS

Aperçu Général. (18.2) En tant que puissance occupante de la seconde guerre mondiale, l'Allemagne a jugé nécessaire de maintenir des garnisons dans les pays occupés pour empêcher les activités des partisans. Ce besoin est pris en compte à la fois comme un besoin de maintenir des forces suffisantes dans des hexagones de villes spécifiques et à travers des zones spécifiques. Les niveaux de garnison requis par l'Axe reflètent non seulement la nécessité de combattre les partisans, mais aussi les instructions stratégiques/politiques du haut commandement de l'Axe (basées au moins en partie sur des informations insuffisantes concernant les capacités amphibies des Alliés). Bien que les partisans ne soient pas modélisés dans WitW comme des compteurs individuels, ils ont un impact sur les mouvements ferroviaires, les usines et les points de victoire. L'IA de l'Axe n'a pas à respecter les règles de garnison, bien qu'elle n'abuse pas intentionnellement de cette possibilité.

Besoins en Garnison. (18.2.1) Les besoins en garnison varient selon l'époque et sont également influencés par une invasion de l'Europe de l'Ouest. Le moyen le plus simple de connaître les besoins est d'accéder à l'écran Résumé de garnison (touche rapide-Maj-J). Cet écran montre les zones de garnison et les villes spécifiques à l'intérieur de ces zones qui doivent être en garnison. Sur la carte, vous pouvez voir les frontières entre les zones et la Touche Maj-K met en évidence les villes nécessitant une garnison, la couleur hexagonale indiquant si le niveau correct est atteint (bleu=bon). Les exigences en matière de garnison sont basées sur les niveaux de CV. Vous pouvez voir le CV de la garnison sur les compteurs en appuyant sur la Touche Z jusqu'à ce que les chiffres avec un G soient affichés. Les limites de la ville sont basées à la fois sur le niveau de CV et sur l'obligation d'avoir une unité de sécurité sur place. Avant une invasion de l'Europe de l'Ouest, certaines villes nécessitent au moins 10 points de CV. Une fois que les Alliés occupent au moins un hexagone dans une zone de garnison, il n'est plus nécessaire de maintenir les limites de la garnison dans cette zone.

Points d'activité des Partisans (PAP). (18.3) Dans l'écran de garnison, vous pouvez voir le niveau relatif d'activité des partisans qui est enregistré en points d'activité partisane. Cela se manifeste par une augmentation de l'utilisation de la voie ferrée dans un hexagone ou par des dommages aux usines. De plus, les (Partisan Activity Points PAPs) contribuent aux VP alliés. Si le joueur de l'Axe dépasse suffisamment les limites de garnison, des points négatifs peuvent être générés.

BOÎTE DU FRONT DE L'EST

Aperçu Général. (23.*) la boîte EF (Eastern Front) permet au jeu de simuler l'influence du front de l'Est. Elle peut être activée ou désactivée. Lorsqu'elle est désactivée, la ligne de front de l'Axe soviétique se déplace automatiquement vers Berlin selon un calendrier à peu près historique : Berlin tombera au premier tour de mai 45 et la partie se terminera. Lorsque l'option est activée, vous contrôlez les forces terrestres et aériennes et vous pouvez les amener à l'ouest si vous le souhaitez, mais cela risque d'accélérer l'avancée soviétique.

Unités du Front Est. (23.1.2) la Touche Ctrl-E permet d'afficher la boîte EF. Chaque unité est listée avec les détails de base : CV (les unités motorisées valent le double de CV dans la case EF), ainsi que son moral (Mo), ses hommes, ses canons et ses AFV. Le texte en couleur indique le statut de l'unité : Violet=Refit, Orange=en attente et Rouge=épuisé. En appuyant sur le W à côté d'une unité, celle-ci sera envoyée à l'ouest (coûts en AP) et arrivera en renfort dans un tour. F indique que l'unité est en première ligne. En appuyant sur F, on passe à R, ce qui indique que l'unité est en mode de ravitaillement. Les unités épuisées peuvent être dissoutes en appuyant sur la touche X.

Déplacement des Unités Vers l'Est. (23.1.3) Pour déplacer une unité, placez le compteur dans un hexagone de dépôt à l'est de la colonne d'hexagones 160 ou à moins de 50 hexagones (par coordonnée x) de la ligne de front Est. Une fois dans l'hex approprié, un bouton apparaîtra sur l'unité dans la barre d'unité à droite des points de Mouvement Stratégique restants. Si vous cliquez sur ce bouton "Envoyer à l'Est", au coût de 1 AP, l'unité sera immédiatement déplacée vers la case du Front Est et sera comptabilisée dans les totaux de CV du Front Est. Les groupes aériens peuvent être transférés vers le front est en utilisant le mode de transfert aérien. Sélectionnez les unités que vous voulez transférer comme vous le feriez normalement pour effectuer un transfert aérien, puis faites un clic droit sur n'importe quel hexagone en Union Soviétique (au lieu d'une base aérienne). Les groupes aériens peuvent être transférés du front de l'Est vers l'Ouest pour un coût de 1 AP où ils apparaîtront dans un tour dans la réserve nationale.

Boîte de Combat sur le Front de l'Est (EF). (23.1.5) Pendant la phase logistique de l'Axe, les combats sur le Front de l'Est sont résolus. L'ampleur des combats est basée sur le potentiel soviétique et la valeur totale de combat des unités allemandes. Si le front est stable, la ligne de front ne se déplacera pas de plus d'une colonne d'hexagones par tour. Si le front est fluide, une avancée de plusieurs hexagones est possible et les pertes allemandes seront plus importantes. Lorsque la situation est critique, les chances d'une grande avancée sont fortement accrues, tout comme les pertes allemandes.

15. POINTS DE VICTOIRE

Objectif. Cette rubrique fournit un aperçu des points de victoire (Victory Points VPs) et des conditions de victoire.

Aperçu Général. (25.*) Gagner des VPs et des conditions de victoire vous permet de gagner une partie même si vous avez perdu la guerre - en obtenant un meilleur résultat que l'Histoire. Les points de victoire sont visibles sur l'écran (la Touche V). Le calcul des points de victoire et des conditions de victoire est différent pour les scénarios courts et les jeux de campagne.

SCÉNARIOS DE CAMPAGNE

Aperçu Général. (25.1) Les scénarios de campagne commencent à différents moments de la guerre, mais la partie se termine toujours au plus tard au premier tour d'août 1945. Le joueur allié reçoit des points de victoire (VP) pour le contrôle des villes, pour les dommages causés à l'industrie/puissance de l'Axe et pour l'activité des partisans dans les zones contrôlées par l'Axe. Le joueur allié peut perdre des VPs pour les usines de sous-marins non endommagées, pour les lanceurs V-Weapon non endommagés, pour les pertes alliées et pour ne pas avoir atteint certains objectifs de tête de pont. La victoire sera décidée en fonction du nombre net de points alliés marqués au cours de la campagne.

Points de Victoire Pour le Contrôle des Villes Par les Alliés. Lors de chaque phase de ravitaillement allié, le joueur allié reçoit des VPs pour avoir contrôlé des villes en Allemagne, en Italie, au Danemark, aux Pays-Bas, en Belgique et en France. Les VPs reçus sont le produit des points alloués pour les villes contrôlées (plus elles sont grandes, mieux c'est) et de la date (plus c'est tôt, mieux c'est).

Points de Victoire Alliés Pour les Bombardements Stratégiques (SBP). Les (Strategic Bombing Points SBP) sont calculés sur la base des dommages causés aux industries/main-d'œuvre stratégiques allemandes. Les types suivants sont considérés comme stratégiques : la main d'œuvre et l'industrie lourde allemandes et le pétrole, le carburant et le Carburant synthétique contrôlés par les Allemands. Si le joueur allié capture des villes en Allemagne (ou pour le pétrole/carburant/carburant synthétique, des villes dans les zones contrôlées par les Allemands au début), alors les SBP seront marqués comme si l'industrie de cette ville était endommagée à 100%. Les VPs reçus sont le produit des points alloués à l'industrie endommagée (plus il y en a, mieux c'est) et de la date (plus c'est tôt, mieux c'est).

Points d'activité Partisane (PAP). Les PAP sont calculés en additionnant les niveaux d'activité des partisans de toutes les zones occupées par l'Axe. Lors de chaque phase de ravitaillement allié, le joueur allié gagne/perd des VPs partisans en fonction des PAP.

Points de Pénalité Pour les Pertes Alliées. Le joueur allié perd des VPs pour les hommes tués ou blessés, les pertes non américaines perdant 1,5 fois plus de points que les pertes américaines. Le 1er février 44, si les Alliés ne contrôlent pas au moins 10 hexagones en France continentale ou en Italie continentale, ils perdent 400 points de victoire. Le 1er juillet 44, si les Alliés ne contrôlent pas au moins 10 hexagones en France continentale ou en Europe du Nord, ils perdent 1000 points de victoire. L'Europe du Nord est définie comme le continent au nord de la rangée d'hexagones 215.

Points U-Boat (UP). Les UPs sont calculés en additionnant les tailles de toutes les usines de U-Boat non endommagées (moins de 1%). au cours de l'année 1943, le joueur allié peut perdre à chaque tour un nombre de VPs égal au total des UP.

V-Points d'Armes (VWP). Au cours des années 1944 et 1945, le joueur allié perdra à chaque tour un nombre de VPs égal au total des (V-Weapon Points VWP). Après l'invasion de l'Europe du Nord, les Alliés perdront à chaque tour un nombre de VPs égal au double du total des VWP.

SCÉNARIOS COURTS

Les conditions de victoire pour les scénarios hors campagne sont basées sur le contrôle des lieux de victoire définis par le concepteur et sur les pertes cumulées en hommes, en canons, en AFV et en avions. (25.2) Les points de victoire pour le contrôle des lieux de victoire sont attribués à chaque tour de joueur ainsi que des points de victoire séparés pour le contrôle des lieux de victoire à la fin du scénario. Les lieux de victoire peuvent être applicables aux deux camps ou être spécifiques à un seul camp. Les points de victoire peuvent être affichés en sélectionnant le bouton "Toggle Victory Locations" dans l'onglet "Map Information" (la Touche Maj-V). Les pertes sont basées sur le nombre d'hommes, de canons, de véhicules blindés ou d'avions qui doivent être détruits pour que le camp adverse gagne un point de victoire. Ce nombre de base pour les pertes peut être modifié d'un certain pourcentage pour chaque camp. À la fin de la partie, les points totaux de chaque camp sont comparés sous forme de ratio et le résultat est déterminé par les règles suivantes :

- Victoire décisive - ratio supérieur ou égal à 5,0
- Victoire majeure - ratio inférieur à 5,0 mais supérieur ou égal à 2,0
- Victoire mineure - rapport inférieur à 2,0 mais supérieur ou égal à 1,1

16. GESTION DE LA LOGISTIQUE

(VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE #11)

Objectif. Cette rubrique présente quelques réflexions sur la gestion de la logistique dans WitW afin d'améliorer votre jeu.

Priorité et Éligibilité au Ravitaillement. (20.4.2/20.5.1) le fait de mettre toutes les unités et tous les dépôts au niveau de priorité 4 ne simplifiera pas votre défi logistique car il n'y aura jamais assez pour que tout le monde reçoive tout. Le système est organisé pour permettre aux unités et aux dépôts ferroviaires d'obtenir quelque chose : en particulier les unités les moins bien approvisionnées. Pour les dépôts, le système est organisé pour permettre aux dépôts ayant une priorité plus élevée de regarder en premier le fret disponible ; bien que tous les dépôts ferroviaires chercheront à obtenir un quart de leur capacité en premier afin qu'un dépôt gourmand n'obtienne pas tout. Les dépôts ayant la priorité 0 ne reçoivent rien. Pour les unités, le système est plus complexe et fonctionne selon une série de 5 phases de réapprovisionnement qui évaluent le besoin et la priorité afin de déterminer l'éligibilité avant de tenter le réapprovisionnement. Les unités moins prioritaires recevront moins de matériel (voir le tableau dans le Guide d'une page #11).

Réapprovisionnement. (11.3.1 / 20.4) Lorsqu'une unité est éligible pour être réapprovisionnée, elle doit d'abord passer un test d'administration de leader. Si elle réussit, elle peut obtenir jusqu'à 20% du besoin de l'article (les unités motorisées cherchant du carburant ou les unités d'artillerie cherchant des munitions peuvent obtenir jusqu'à 40%) sous réserve de disponibilité et de perte pendant la livraison. Lorsque l'unité atteint quatre échecs administratifs, aucune autre tentative n'est effectuée. Les unités cherchent à tirer du fret du dépôt le plus proche, qui peut se trouver jusqu'à 50 hexagones de distance. Plus le dépôt est éloigné, plus il faut de véhicules et de carburant pour transporter les marchandises. Les unités allemandes et alliées non motorisées peuvent obtenir du fret d'un dépôt situé jusqu'à 3 hexagones de distance sans véhicules en utilisant des chevaux, mais cela coûte le double en raison de la consommation de fourrage. Les unités des Alliés occidentaux situées dans un hexagone d'un dépôt obtiennent des livraisons "gratuites" en utilisant leurs propres véhicules. (20.4.1.1). Une fois que le dépôt le plus proche est épuisé, une unité essaiera d'obtenir ses besoins restants auprès du dépôt le plus proche, jusqu'à un maximum de cinq, mais normalement seulement deux. Les unités des bases aériennes auront tendance à se rendre plus volontiers dans les ports de l'arrière pour se réapprovisionner.

Fenêtre d'Approvisionnement des Unités. (26.3.27) la fenêtre de ravitaillement de l'unité montre les détails du ravitaillement reçu. Il est important de noter qu'en bas de la fenêtre, il est possible de voir si une unité n'a pas satisfait à un contrôle d'éligibilité ou si elle n'a pas livré un article. La première fois qu'une unité ne reçoit pas de fret, un numéro est placé à côté de l'article. Ce numéro correspond au sous-segment de l'offre dans lequel l'absence de l'article s'est produite pour la première fois. Ainsi, si dans un sous-segment de 30 (l'unité doit avoir moins de 30% de l'article nécessaire), l'unité ne reçoit rien parce qu'il n'y a pas assez de fret dans les dépôts disponibles, alors un 30 sera placé à côté de Pas de Fret.

Remplacements & Remise en État. (20.6.3/7) Pour que l'unité obtienne des remplacements, elle doit réussir les tests d'administration et de soutien ou être en Mode de Rééquipement/ Remise en État (Refit). Normalement, l'unité obtient alors 20% de ses besoins. Cependant, si l'unité est en Mode Remise en État, que l'élément terrestre est <81% des besoins, et qu'elle réussit les tests d'administration et de soutien, alors elle recevra 40% des besoins (mais ne recevra jamais de remplacements qui feraient dépasser à l'unité 100% de ses besoins). Les unités en ravitaillement sur n'importe quel dépôt tenteront d'atteindre 100% du TOE quelle que soit la priorité de ravitaillement (20.5.1), en puisant également dans les autres dépôts. Les unités en remise en état situées dans le même hexagone qu'un dépôt de ravitaillement national (type 4) auront accès à un fret virtuellement illimité. Attention, les unités situées sur des dépôts en remise en état mais avec une priorité de ravitaillement faible recevront des remplacements mais le ravitaillement sera plafonné au niveau de la priorité.

Stockage au Dépôt. (20.1.6) la capacité maximale de stockage de fret d'un dépôt dépend de la taille du port et de la gare de triage dans l'hexagone (voir les repères logistiques). Conseil : Construisez les dépôts dans les hexagones où les ports et les gares de triage sont plus grands. La capacité relative d'un dépôt est indiquée par la hauteur de la barre noire.

Mouvement Stratégique. (20.1.4-5) la capacité du dépôt à recevoir du fret est déterminée par les points de capacité de la gare de triage et du port restants à la fin d'un tour. Le Mouvement Stratégique consomme également des Points de Capacité de la Gare Routière et du Port, vous devez donc équilibrer soigneusement la quantité de Mouvement Stratégique que vous utilisez. Conseil : si vos dépôts ne reçoivent pas assez de fret, n'utilisez pas le mouvement stratégique. De plus, les ports ayant subi 5% ou plus de dégâts ne fonctionneront qu'à ½ de leur capacité normale. Alors que les dépôts ferroviaires vont chercher de la capacité dans les gares de triage proches, les dépôts portuaires de type 2 ne peuvent recevoir du fret qu'en utilisant la capacité portuaire restante à la fin du tour.

Utilisation des Rails. (20.1.5 / 5.1.2.1) Les rails sont codés par couleur pour indiquer l'utilisation des rails. (0T = vert vif, 1-9 999T = vert foncé, 10 000-19999T = jaune, 20000-29999T = orange, 30k+T = rouge). L'utilisation du rail est due aux interdictions, aux partisans, aux mouvements stratégiques et au transport de marchandises. au fur et à mesure que le rail est utilisé, il devient congestionné et les mouvements coûtent plus de MPs (vert = pas de pénalité, rouge = pénalité maximale). L'encombrement est maximisé à 30k mais le mouvement est toujours possible au coût le plus élevé en MPs pour les unités et les points de triage. Conseil : si possible, avoir des lignes de communication séparées pour la logistique et les unités.

Ravitaillement Aérien. (5.4.5.1) Vous pouvez utiliser le transport aérien pour ravitailler les unités avancées. Le ravitaillement aérien vers un hex de base aérienne est plus efficace. Si l'hex de destination ne contient pas de base aérienne, seules les munitions et le ravitaillement seront largués.

17. RENFORTS PRODUCTION ET REMPLACEMENTS

(VOIR LE GUIDE D'UNE PAGE #8)

Objectif. Cette rubrique fournit des informations sur le système de renforts, de production et de remplacement dans WitW.

Renforts. (19.1) Les renforts sont des unités "complètes" qui arrivent dans le jeu à un moment précis fixé par le concepteur du scénario. A cet égard, ils sont différents des éléments terrestres qui arrivent en remplacement, car les éléments terrestres qui en font partie s'ajoutent à la production planifiée. Vous pouvez voir les renforts planifiés en utilisant la Touche I. Par contre, certaines unités se retirent également avec des règles qui signifient qu'elles doivent être à >75% du TOE lorsqu'elles le font.

Production. (21.*) En tant que joueur, vous n'avez aucun contrôle direct sur le système de production de WitW. Certains aspects de votre jeu auront un impact sur la production (par exemple, la perte de zones de production de matières premières ou les dommages causés aux usines), mais vous ne pouvez pas changer ce qu'une usine produit ou la quantité qu'elle produit, ni le TOE des unités (cela peut être fait dans l'éditeur). Le guide d'une page #8 montre la structure du modèle de production. Elle devrait s'expliquer d'elle-même, mais il convient de mentionner que les modificateurs changent les quantités de production relatives pour chaque année afin de refléter l'histoire. De plus, la production d'éléments terrestres créés à partir de points d'armement est basée principalement sur la demande et non sur un taux de production spécifié.

Écran de Production. (26.3.3) L'écran de production (la Touche P) fournit un résumé de la production indiquant les quantités en cours de construction et les quantités conservées dans les pools de production. Les éléments annotés d'un #- ne sont plus produits et ceux annotés d'un ** n'ont pas encore commencé à l'être.

Boîte EF. (21.3) En tant que joueur de l'Axe, si la case EF est activée, vous recevrez 100% de tous les articles produits. Si l'option EF Box n'est pas utilisée, vous recevez 66% de toute la production d'avions, de carburant et de carburant synthétique de l'Axe et 40% de toute la production non aérienne, de carburant et de carburant synthétique pour refléter les approvisionnements et les renforts nécessaires à l'Est.

Production Vs Remplacements. (20.6) Bien que les usines produisent des avions, des véhicules blindés et d'autres équipements, elles ne deviennent pas "complètes" tant qu'elles ne reçoivent pas de personnel dans le cadre du segment de remplacement. Plusieurs

choses se produisent pendant la partie remplacement du segment de ravitaillement et de remplacement, notamment le retour des éléments terrestres endommagés, le retour des escouades de soutien excédentaires, la Remise en état (Refit) et le remplacement normal. Les unités doivent être ravitaillées pour recevoir des remplacements. Les unités en déroute ne recevront pas de remplacements. Tout d'abord, 25 % de tous les éléments terrestres endommagés, à l'exception des véhicules blindés de combat (20.6.6), des unités sont renvoyés aux pools de production et de main-d'œuvre en transit afin d'être mis à disposition pour les remplacements. Seuls soixante pour cent des effectifs des éléments terrestres endommagés sont affectés au pool de transit, les quarante pour cent restants étant placés dans le pool de désactivés (disabled pool). Toutes choses égales par ailleurs, les éléments terrestres qui reviennent ont de meilleures chances de retourner dans leurs unités d'origine. Les équipements et les effectifs endommagés qui sont renvoyés dans le pool au cours de la phase logistique ne sont pas immédiatement disponibles pour être utilisés comme remplaçants. Bien qu'ils apparaissent dans le pool sur l'écran de production, ils sont en fait placés dans un pool de transit (26.3.3). Au début de chaque phase logistique amicale, 25 pour cent de la quantité dans le pool de transit est déplacée vers le pool disponible. Cela représente le temps perdu sur le front par les soldats légèrement blessés et le matériel endommagé. Ensuite, les escouades de soutien excédentaires peuvent être converties en escouades de fusiliers (20.6.1). Les remplacements sont envoyés sous forme de fret depuis les dépôts avec des Ravitaillement, des munitions et du carburant en fonction de la priorité fixée par l'unité de QG à laquelle ils sont affectés et du pourcentage de besoin (20.5.1). Les unités en mode Remise en État (Refit) bénéficient d'avantages par rapport aux autres unités similaires lorsqu'elles reçoivent des remplacements (20.6.7). Lorsque des éléments terrestres sont endommagés, les remplacements qui arrivent dans les unités réduiront légèrement l'expérience moyenne pour ce type d'élément terrestre. Dans la fenêtre de détail du ravitaillement de l'unité, les remplacements sont listés en nombre d'hommes - ainsi, si vous ne recevez qu'un seul char Sherman, il sera indiqué 5 hommes, ce qui correspond à la taille de l'équipage.

Écran des Pertes. (26.3.2) Vous pouvez consulter vos pertes via l'écran des pertes (la Touche L). Cet écran enregistre les pertes du tour et les pertes cumulées pour tous les équipements et les effectifs. En outre, il montre les unités complètes qui ont été détruites ou dissoutes.

18. UTILISATION DU RAPPORT DU COMMANDANT

Objectif. Cette rubrique présente un aperçu de la fonctionnalité du rapport du commandant (Comd's Report CR) incluse dans WitW.

Introduction. (26.2 Appx B) Apprendre à utiliser le Comd's Report est un art en soi. Vous pouvez jouer à WitW sans jamais accéder au rapport du commandant, mais les bons joueurs apprennent rapidement à l'utiliser pour obtenir des informations vitales et "industrialiser" certaines fonctions. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon d'utiliser les fonctionnalités offertes par le rapport du commandant - après tout, c'est votre rapport. Prenez le temps d'explorer le rapport du commandant.

Aperçu Général du Rapport Comd's. Le rapport du commandant se compose de listes filtrables de données réparties en 7 groupes : UNITÉS, QG, GROUPES AERIENS, LEADERS, BATAILLES, LOCATIONS et ÉQUIPEMENTS. Chaque liste apparaît sur un onglet distinct. Chaque liste fournit des données pertinentes sous forme de colonnes. En haut de la page, les titres des colonnes peuvent être utilisés pour classer les données par type de titre. En bas de la page, il est possible de filtrer les données pertinentes. Si un filtre est défini, le texte devient ROSE. En manipulant les filtres, vous pouvez, avec un peu de pratique, trouver rapidement des informations et trier les données par groupes.

Fonctions du Rapport du Commandant. (26.2.1) Une fois que vous avez trié vos données dans le groupe de votre choix, par exemple dans l'onglet UNITÉS, en filtrant toutes les unités britanniques (Nation - Bri) - blindées (Unit - Arm) - divisions (Unit Size - Div) qui ne sont pas prêtes (Combat Ready - UnReady), le rapport du commandant vous permet d'appliquer des fonctions globales à la liste que vous avez sélectionnée à l'aide des fonctions répertoriées en haut à droite de l'écran. Il peut s'agir, par exemple, de définir le TOE maximale ou de faire en sorte que les unités soient remises en état.

Rapport du Commandant Liens Hypertextes. Dans les données affichées, certains éléments sont colorés en bleu pâle - cela indique une étape supplémentaire. En sélectionnant l'emplacement d'un élément dans Comd's Report, vous accéderez à cet élément à son emplacement hexagonal sur la carte. La sélection d'un HHQ permet de filtrer ses subordonnés et celle d'un leader permet d'accéder à ce détail.

Afficher les Subordonnés (CR). Le lien Afficher les subordonnés sur l'écran de détail des unités d'un QG ouvrira le rapport du commandant avec toutes les unités de ce QG déjà filtrées.

19. JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS ET METRIQUES

Objectif. Cette rubrique fournit un aperçu de la fonctionnalité Logistique, journal des événements et métriques incluse dans WitW.

Journal des Événements de la Phase Logistique. (26.3.13) au cours de la phase logistique, le jeu effectue des milliers de calculs en votre nom dans 76 phases différentes, de la construction de forts à l'entraînement des pilotes. Le journal des événements (la Touche Maj-E) fournit un résumé de ce processus afin que vous puissiez voir ce qui s'est passé. Consulter le journal des événements devrait devenir une habitude au début de chaque tour. La liste de droite vous permet de filtrer les éléments qui ne vous intéressent pas, mais même un nouveau joueur est probablement intéressé par le détail des unités qui arrivent. Au fur et à mesure que vous apprendrez tous les aspects du jeu, les informations fournies par le journal des événements deviendront de plus en plus précieuses.

Métriques. (26.3.32) L'écran Métriques (touche de raccourci Maj-M) fournit au joueur un certain nombre de graphiques qui lui permettent de suivre l'évolution de certaines variables clés telles que la production, la force des troupes et les points de victoire au fil du temps. La possibilité d'identifier des tendances dans les données vous permettra de modifier votre jeu en conséquence.

CRÉDITS

Player's Handbook Author: John Young

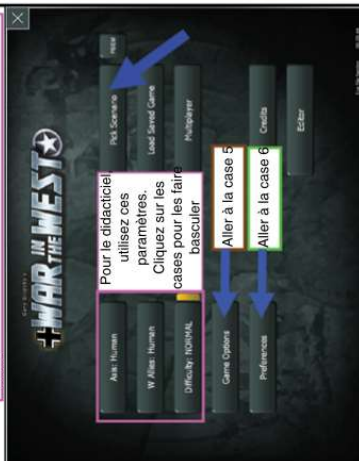
Guide d'une page de WitW # 1 Introduction, démarrage, l'interface du joueur et la carte

1 A lire en premier !

Les guides d'une page de WitW ont été développés pendant les tests de WitW pour aider les nouveaux joueurs à s'orienter rapidement dans le jeu. Ils ont été inclus dans le Guide du Joueur comme aide-mémoire pratique. Ils doivent être lus en même temps que le Guide du Joueur et le Manuel ; ils ne les remplacent pas.

4 Préparation au combat

Lorsque vous démarrez le jeu, voici le premier écran que vous verrez.



Pour le didacticiel, utilisez ces paramètres. Cliquez sur les cases pour les faire basculer.

Aller à la case 5

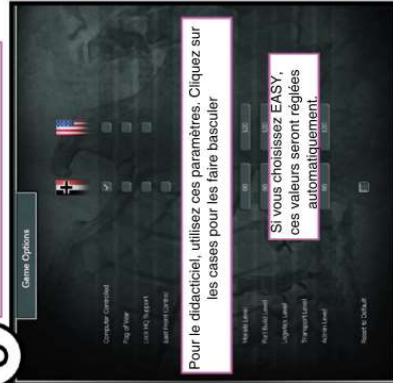
Aller à la case 6

2

L'Utilisation d'un Guide d'une Page

Les guides sont conçus pour être lus comme une bande dessinée. Chaque case est clairement numérotée et vous devez la suivre au fur et à mesure. Les cases correspondent globalement aux processus que vous devez suivre dans le jeu. Des captures d'écran sont fournies pour plus de clarté, ainsi qu'une brève description de ce qui se passe. Ne vous attendez pas à une foule de détails - ceux-ci se trouvent soit dans le Guide du joueur, soit dans les nombreuses pages du Manuel. Le **TEXTE** et les **FLECHES BLEUES** correspondent aux **CLICS GAUCHE DE LA SOURIS**. Le **TEXTE** et les **FLECHES ROUGES** correspondent aux **CLICS DROITS DE LA SOURIS**. D'autres couleurs sont utilisées pour relier des zones de manière simple. Voir les cases 4, 5 et 6 de ce guide.

5 Choix des options



Pour le didacticiel, utilisez ces paramètres. Cliquez sur les cases pour les faire basculer.

Si vous choisissez EASY, ces valeurs seront réglées automatiquement.

6

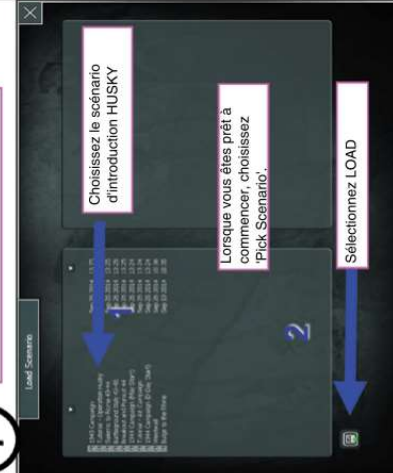
Choix des préférences



Au départ, il n'est probablement pas nécessaire de réinitialiser les préférences.

7

Commencez votre jeu



Choisissez le scénario d'introduction HUSKY

Lorsque vous êtes prêt à commencer, choisissez 'Pick Scenario'.

Sélectionnez LOAD

3

Quels sont les Guides ?

- Il y a 11 guides.
- 1 - Intro. Prise en main, interface du joueur et Carte
 - 2 - Les bases du combat et du mouvement
 - 3 - Planification aérienne
 - 4 - Logistique
 - 5 - Définition des directives aériennes manuelles
 - 6 - Bases aériennes, groupes aériens et transferts aériens
 - 7 - Touches de raccourci
 - 8 - Production et ravitaillement
 - 9 - Planification aérienne
 - 10 - Mouvement au sol
 - 11 - Logistique

LAYERED



ONGLET INFORMATION SUR CARTE
Affiche les boutons permettant de changer les informations qui peuvent être affichées sur la carte.

ONGLET ÉCRANS D'INFORMATION
Affiche des boutons permettant d'accéder à des informations non cartographiques.

ONGLET ADMINISTRATION
Affiche les boutons permettant de modifier les options, de sauvegarder et de fermer le jeu, etc.

8 Barres Outils Supérieures

En haut de l'écran se trouvent les barres d'outils qui constituent une partie de l'interface utilisateur. Trois d'entre elles sont des barres d'outils à onglets superposés auxquelles on accède en cliquant sur l'onglet. L'autre élément permet d'accéder aux modes de planification ou de mouvement des directives aériennes, en fonction de la phase dans laquelle vous vous trouvez.

9 La Carte

La carte de 10 miles il y a 5 niveaux de zoom. Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière à l'aide de la molette de la souris ou d'autres informations peuvent être affichées à certains niveaux de zoom.

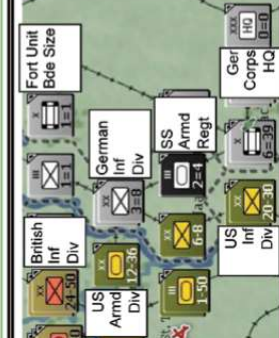
10 Compteurs Unités sur Carte

Les unités de combat et les OG apparaissent sur la carte sous forme de compteurs. Seuls trois compteurs sont autorisés dans chaque hexagone. La couleur du compteur indique la nationalité, le symbole indique le type d'unité et la taille de l'unité (par ex. Div ou Bde). La couleur du symbole indique les unités appartenant à la même armée (si elle est définie comme préférence). Les unités de soutien n'apparaissent pas sur la carte car elles sont rattachées à des OG ou à des unités de combat. Les unités de fort ne peuvent pas se déplacer.



Les Chiffres du Compteur

Le 1er chiffre est le CV (Combat Value) qui indique la force relative de l'unité. Dans l'exemple ci-dessus, les deux unités ont un CV de 4. Le 2ème chiffre peut changer : 4-36 indique le nombre de points de mouvement (MPS) que le pion a laissé. 4G36 indique le CV de garnison et les MP. 4-8 indique le CV défensif. C'est la valeur normalement affichée pour vos pions. Vous pouvez basculer vos pions en CV défensif avec la touche Hotkey-Z. WitW vous permet également de basculer vers les noms d'unités avec la touche Y.



BOITE INF. GÉNÉRALES

La bascule Soft Factor affiche des informations supplémentaires sur les unités, telles que le ravitaillement et le moral.

BOITE DE POOL

Elle affiche des informations relatives au mode de déplacement sélectionné, telles que les camions disponibles, les points ferroviaires ou les navires.

BOITE D'OUTILS PHASE DE MOUVEMENT DU SOL

Affiche les boutons qui définissent les modes permettant au joueur de contrôler le mouvement de ses pions sur la carte. F1 (montré sélectionné) est le mouvement terrestre, F2 = mouvement ferroviaire (doit être dans un hexagone avec des rails en état de marche), F3 = mouvement maritime, F4 = mouvement amphibie (F3/4 nécessite que l'unité soit dans un port). F9 = Options de transport aérien. F10 = transfert aérien (voir guide n°3). F11 indique les emplacements des batailles précédentes et F12 termine le tour.

1 Une invasion réussie se déroule en six étapes

- Étape 1 - Mise en place du soutien aérien
- Étape 2 - Mise en place des forces amphibies
- Étape 3 - Mise en place des forces aériennes
- Étape 4 - Mise en place des forces de suivi
- Étape 5 - Lancement de l'invasion
- Étape 6 - Suivi de l'invasion

2 Mise en place de la SP

La couverture aérienne est vitale

La méthode la plus simple, et de loin, consiste à activer le SOUTIEN AUX AMPHIBES dans la boîte de création automatique de DA - MAIS UNIQUEMENT POUR LE TOUR QUE VOUS AVEZ CHOISI D'INVOCUER. Cela permet de définir les priorités AD pour soutenir votre invasion, mais vous pouvez toujours modifier les paramètres précis en fonction de vos préférences personnelles.

3 Mise en place des forces amphibies

Le cœur de votre capacité amphibie est la TF AMPHIB. Vous ne pouvez attacher que des TF navales et des commandos directement en tant que SUS. Cependant, les CUS empièlés avec la TF AMPHIB dans un hexagone portuaire se préparent à l'invasion (mais pas les Divisions Armées). N'oubliez pas d'allouer des unités de soutien (y compris des unités polyvalentes) au QGH, car elles peuvent vous aider au combat.

4 Mise en place des forces aéroportées

Les forces aéroportées peuvent être larguées dans un hex adjacent à un hex ciblé par un QG AMPHIB, il est donc important de configurer d'abord les forces amphibies. Ceci est différent de l'utilisation de la fonctionnalité normale F9 qui permet le DROP des Forces Aéroportées 'in lum' ravitaillé.

Une fois que vous avez placé votre unité aéroportée dans un hexagone avec une base aérienne, vous êtes prêt à TARGETER votre DROP en mode F9. Pour ce faire, Cliquez **Gauche** sur TARGET dans la case de l'unité. Ensuite, sur la carte, cliquez **droit** sur un hexagone cible possible. Si l'hexagone est une cible viable, il apparaîtra en bleu clair avec un symbole Para.



5 Mise en place des forces de suivi

Pendant que vous attendez que les points de préparation s'accumulent, vous pouvez les utiliser pour positionner vos forces de suivi telles que les divisions armées, les QG supérieurs et les unités de réparation des voies ferrées. Il est préférable de les placer dans des ports vides ou à proximité afin de pouvoir les déplacer par bateau au tour où vous lancez l'invasion. Pensez également à placer les divisions d'aérolargement dans des hexagones de base aérienne si vous souhaitez les faire venir par avion. Planifiez les unités aériennes que vous allez faire venir pour occuper les nouvelles bases aériennes de niveau 2 lorsque vous arriverez.



6a Lancer l'invasion

Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur INVADE. La TF Amphib se déplacera juste à côté des plages EN MER et les unités Cbt sur les navires. Le débarquement proprement dit a lieu pendant le tour de ton adversaire. A ce stade, déplacez vos forces de suivi en mer et préparez-les à débarquer en utilisant les ports temporaires créés par le QG Amphib.

7a Poursuite de l'invasion

Une fois que vous avez débarqué, votre tâche n'est qu'à moitié accomplie. Il est important de débarquer vos forces de suivi à l'étranger et de vous préparer à faire venir des forces supplémentaires si l'espace le permet. L'utilisation d'un port temporaire est gratuite. Après mai 44, vous pouvez créer jusqu'à deux ports Mulberry en convertissant un port temporaire - cliquez sur le nom du port temporaire dans le coin supérieur droit et, dans la fenêtre qui s'affiche, sélectionnez BUILD MULBERRY (Construire un port Mulberry). Un port Mulberry est un port de niveau 4, ce qui permet d'acheminer beaucoup plus de marchandises. Cherchez à capturer des ports et, dans la mesure du possible, donnez la priorité aux réparations des ports et des gares de triage.

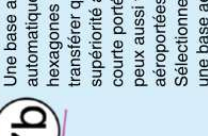
6b

Sélectionnez le mode F9. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur DROP. Un écran s'affiche alors, dans lequel vous pouvez choisir l'avion nécessaire au transport de vos parachutistes. Sélectionnez ce dont vous avez besoin et appuyez sur Launch. L'unité sera affichée comme « assignée au largage ». Comme pour Amphib Invasion, cela ne se produira pas pendant votre tour.



7b

Une base aérienne de niveau 2 est automatiquement créée dans les hexagones d'invasion. N'oubliez pas de transférer quelques chasseurs pour la supériorité aérienne ou quelques FB à courte portée pour fournir des Gnd Sp. Tu peux aussi faire entrer des unités aéroportées ou d'infanterie en utilisant F9. Sélectionne l'unité et **Shift-Clic Droit** sur une base aérienne amie.



Pour ceux qui souhaitent définir leurs propres ADS, les tâches à prendre en compte sont les suivantes :

- Reconnaissance
- Attaque au sol :
- Attaque des bases aériennes ennemies
- Endommager les gares de triage situées derrière la zone d'invasion.
- L'interdiction est très importante (retarder les renforts et le ravitaillement de l'ennemi). Supériorité aérienne vers et au-dessus de la zone d'invasion.
- Patrouille navale entre les ports d'attache et les plages (protéger ses propres forces)
- Soutien terrestre aux forces de débarquement

Les largages dans les zones urbaines et forestières entraînent un avantage de perles.

La ligne rouge relie le port du QG de l'Amph à l'hexagone d'invasion.

Les hexagones bleu clair sont ceux déjà ciblés par les forces d'invasion.

Il y a des règles spécifiques qui régissent l'attrition causée par les débarquements amphibies et aéroportés.

Une fois à terre, vous devriez voir ceci. Chaque QG AMPHIB fournit un port temporaire de niveau 2, une base aérienne de niveau 2 et un dépôt de type 2.

Une fois à terre, vous devriez voir ceci. Chaque QG AMPHIB fournit un port temporaire de niveau 2, une base aérienne de niveau 2 et un dépôt de type 2.

Bases aériennes (AB)

Cliquez sur le symbole AB pour afficher l'écran de détail de l'AB dans l'hexagone sélectionné.

Taille 1

Taille 2

Taille 3

Couleurs de base des bases aériennes

VERT = AB dont les aéronavals appartiennent à un autre QG aérien
ROUGE = AB avec AUCUN avion appartenant à un autre QG aérien
ORANGE = AB non vide mais TOE maximale fixée à 1 (fermeture de l'AF) [i.e. mauvaise configuration du joueur].
NOIR = Pas d'unité aérienne attachée [mauvaise configuration du scénario].

Touche de raccourci Ctrl-2

Ceci montre les diagrammes à barres pour chaque aérodrome
VERT = AC prêt
ROUGE = AC endommagé
BLEU = AC de réserve

Total des aéronavals @ Base par groupe aérien et catégorie d'aéronavals

Groupe	AC	Prêt	Total
Foulsham BR Air Base	12/90		
RAF Bomber Command	12/90		
No. 515 RAF NF 5qn	12x Mosquito NF-XI		
No. 115 RAF LF 5qn	21x Lancaster B.I		
No. 180 RAF LB 5qn	16x Mitchell II		
No. 192 RAF LB 5qn			
No. 199 RAF LB 5qn			

Détails TOE AB

Cliquez Pour Changer la TOE Max

TOE MAX TOE AUTO 107/100

RAF Bomber Command RAF HQ 70 Britain

Détails de la Base Aérienne

Cliquez Pour Changer la Priorité

SUPPLY DETAIL 5 SUPPLY PRIORITY (3)

Assigned (5) Air Support

Distance Parcourue

Air Group	Ready	Aircraft	Travelled
No. 515 RAF NF 5qn	12	Mosquito NF-XI-XII	0%
No. 115 RAF LF 5qn	21	Lancaster B.I-III	0%
No. 180 RAF LB 5qn	16	Mitchell II	0%
No. 192 RAF LB 5qn	16	Mosquito B.IV	0%
No. 199 RAF LB 5qn	21	Stirling III	0%

5 Mode de transfert aérien Lorsque vous sélectionnez F10 - Mode de transfert aérien, cet écran s'affiche. La sélection de SET AIR HQ FILTER en bas à droite fait apparaître les QG aériens disponibles :

1 groupe aérien

Aucun groupe aérien (donc base aérienne ROUGE)

3 groupe aérien

6 Sélection du Groupe Aérien Pour le Transfert Le filtre aérien vous permet de différencier les QG GPS aériens rattachés à différents QG aériens.

Base aérienne sélectionnée (hexagone Vert)

Bases aériennes du même QG aérien (hexagone Bleu)

Autres bases aériennes avec Ac (filtrées) (hexagone Jaune)

Cliquez ici pour sélectionner le groupe aérien à transférer et le symbole apparaîtra.

160th USAAF Rec S (118)

161st USAAF Rec S (118)

162nd USAAF Rec S (118)

Portée de Transfert en Hexagones

GPS Aérien à l'AB sélectionné

7 Effectuer le Transfert

Cercle de Tir Descorte (CYAN)

Cercle de Tir Opérationnel (PURPLE)

Cercle de Portée de Transfert Aérien (NOIR)

Une fois que vous avez sélectionné un groupe aérien, vous pouvez voir les cercles de portée. Pour transférer le Groupe Aérien, il suffit de cliquer sur l'Hexagone de La Base Aérienne de Destination. Vous pouvez transférer plusieurs GPS aériens si les emplacements de Départ et d'Arrivée sont identiques.

Al Move/Manage Air Units/Bases - Ce bouton (Shift-A) doit être utilisé avec précaution. Il est fortement conseillé aux joueurs qui ne veulent pas contrôler les détails de leurs forces aériennes de l'utiliser. Une fois qu'il est utilisé, il est conseillé de continuer à l'utiliser à chaque tour (ou au moins tous les quelques tours). Il n'est pas conseillé d'essayer de l'utiliser en même temps que l'on fait des ajustements manuels aux AB ou au GPS Aérien. L'AI déplacera les unités vers différents APA en fonction de la situation. Il modifiera également l'attachement du QG de certains APA et tentera d'entraîner certains APA. Il modifiera également le réglage chasseur/bombardier pour certains GPS FB.

Transport Command	RAF Fighter Command	RAF Bomber Command	RAF Coastal Command	2nd RAF Tactical Air Force	8th US Air Force
14	31	76	36	99	59
224	0	15	374	176	128
0	495	64	144	180	1182
0	1640	0	144	180	2118

4 Les Contraintes de la Base Aérienne	Capacité des Bases Aériennes. Il y a 3 tailles d'AB - Niveau 1, 2 & 3. Chacune a une capacité en avions : Niveau 1 = 90, 2 = 180 et 3 = 270. Chaque avion, quel que soit son état (prêt, endommagé, réserve) génère un certain nombre de points de maintenance. Le nombre de points de maintenance dépend du nombre de moteurs de l'avion et de la taille de l'AB. Cela signifie qu'un AC à 4 moteurs sur un aérodrome LVI 3 présente le même défi qu'un avion à un seul moteur - mais sur un aérodrome LVI 1, l'effort est quatre fois plus important. Lorsqu'une capacité ABS est dépassée, une Barre apparaît sous le symbole. Des pénalités s'appliquent, qui ont un impact sur le soutien des aéronautes et réduisent la disponibilité.	Expansion de l'AB. L'expansion de l'AB peut être paramétrée via l'écran de détail de la ville. Le taux est basé sur le nombre d'ingénieurs et d'équipes de travail dans l'unité de construction assignée. Il est plus lent sur les terrains les plus difficiles et par mauvais temps.
Dommages aux Bases Aériennes. Plus une base aérienne est endommagée, plus les unités qui s'y trouvent subissent des pertes opérationnelles et moins elles peuvent effectuer de sorties. Il est plus difficile d'endommager une grande base, mais il est également plus difficile de la réparer une fois endommagée. En plus des réparations automatiques qui ont lieu chaque jour pendant la phase aérienne, les ABs qui ont des unités de construction qui agrandissent les ABs utiliseront l'unité pour réparer les dommages pendant la phase logistique (tous les dommages doivent être réparés avant que les travaux d'agrandissement ne puissent continuer).	Changement de Nationalité de l'AB. Si un AB est approvisionnement ne contient pas de Gps aérien, la TOE est réglée sur AUTO, puis lors de la phase de log, la nationalité changera pour correspondre à celle du QG qui contrôle la base. Ceci dissoudra l'ancien AB (en remettant la main d'œuvre et l'équipement dans le pool, et en créant une nouvelle base aérienne avec la nouvelle nationalité).	WitW Guide d'une Page # 4 Bases aériennes et transferts groupes aériens

Guide d'une page du WitW #5 - Logistique

1 Comprendre les bases de la logistique WitW

Production. Les matières premières (pétrole et ressources) sont converties par les usines en munitions, en carburant, en ravitaillement et en pièces de remplacement (avions et éléments terrestres). Les articles produits sont ensuite stockés dans des Pools jusqu'à ce qu'on en ait besoin.

Fret. Le carburant, les ravitaillements, etc. sont déplacés dans l'espace sous forme de fret. Une fois que le fret arrive à destination, il est converti en l'élément nécessaire (comme le carburant) à condition qu'il y en ait suffisamment dans la réserve de production, les remplacements sont également déplacés en tant que fret.

Les dépôts. Le fret est déplacé entre les dépôts et y est stocké. Il existe quatre types différents :

Niveau 4 - Source d'approvisionnement nationale

Niveau 3 - Source d'approvisionnement portuaire

Niveau 2 - Dépôt portuaire

Niveau 1 - Dépôt ferroviaire

Les joueurs ne peuvent créer que des dépôts de niveaux 1 et 2 (voir case 3).

Mouvement. Le fret peut être transporté par mer, par rail ou par camion depuis les dépôts. La capacité de chaque type de mouvement est variable et dépend de plusieurs facteurs.

3 Création d'un dépôt

Vous devez construire des dépôts à proximité de vos unités pour assurer leur ravitaillement.

1. Sélectionnez Hex (il doit s'agir d'un lieu nommé sur une ligne de chemin de fer en service).
2. Cliquez sur Nom du lieu (Flèche bleue)
3. Dans la nouvelle fenêtre, cliquez sur CREATE DEPOT
4. Dans un port, vous obtiendrez un dépôt LVI 2 et ailleurs un dépôt LVI 1. Un quel sera créé s'il n'existe pas déjà.

La capacité du dépôt est un produit de la taille du port et de la cour de triage dans le même hexagone. Plus le port et la cour de triage sont grands, plus il est possible de déplacer et de stocker du fret.

Ne pas confondre le type de dépôt avec la capacité.

Le Mans

Nation:	France
Player:	W Allies
Population:	5
NUM DAM DEL	FACTORY TYPE
1	21* 0
6	0 0
	Railyard
	Manpower

Supply: Fuel: Oil: R&D: Cliquez ici pour définir les réparations prioritaires pour les gares de triage (ou les ports) endommagés.

Une gare de triage ou un port endommagé entrave l'efficacité du ravitaillement.

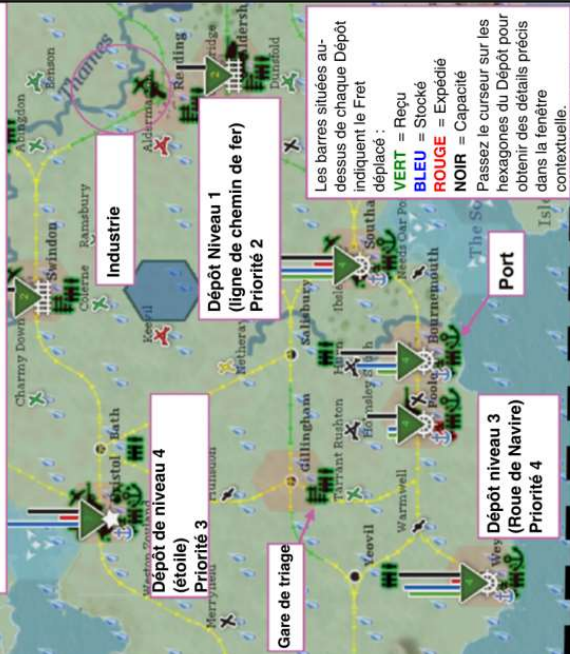
Cela coûtera 1 x AP.

*Montre la réparation prioritaire

2

Affichage de la logistique - Touche N (& Touche Maj-L)

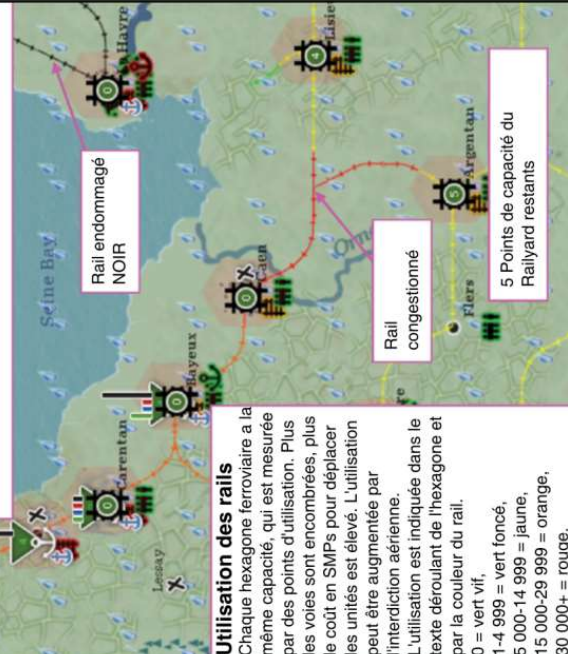
Cet affichage fournit une vue d'ensemble de votre logistique et constitue une information vitale pour un bon joueur.



Capacité des ports et des gares de triage

(Mode F2 / Affichage logistique activé)

Les ports et les gares de triage créent des points de capacité proportionnels à leur taille (limités par les dégâts). La prise en charge des unités et du fret consomme ces points - ainsi, trop de mouvements stratégiques réduiront le mouvement du fret. Les points de capacité respectifs sont indiqués dans les modes F2/F3.



Utilisation des rails

Chaque hexagone ferroviaire a la même capacité, qui est mesurée par des points d'utilisation. Plus les voies sont encombrées, plus le coût en SMPs pour déplacer les unités est élevé. L'utilisation peut être augmentée par l'interdiction aérienne.

L'utilisation est indiquée dans le texte déroulant de l'hexagone et par la couleur du rail.

0 = vert vif,
1-4 999 = vert foncé,
5 000-14 999 = jaune,
15 000-29 999 = orange,
30 000+ = rouge.

4

Priorité de ravitaillement

XVIII Airborne US Corps
Matthew H. Ridgway



Vous pouvez définir la priorité des dépôts et des QG.

- Les QG/dépôts ayant une priorité plus élevée sont les premiers à bénéficier du fret disponible.
- Il y a de 0 à 4 niveaux, 4 étant la priorité la plus élevée.
- La priorité des dépôts est représentée par un chiffre dans le triangle des dépôts. Les unités l'affichent sous la forme d'un facteur d'atténuation basculant.
- Pour une unité de QG, changer sa priorité affecte les unités qui lui sont rattachées.
- Pour modifier la priorité d'un QG, affichez l'écran de détail des unités et cliquez sur PRIORITY.
- Pour modifier la priorité d'un dépôt, utilisez les touches ' & ' dans l'affichage du journal lorsque la souris se trouve sur un dépôt.

5

Rapports de ravitaillement



Le détail du ravitaillement de l'unité est accessible à partir de l'écran de détail de l'unité et donne des informations complètes sur le ravitaillement de chaque unité, y compris les besoins, les dépôts concernés et ce qui a été reçu par l'unité.

Il existe une liste des dépôts dans le Rapport du commandant - Emplacements - Zone de dépôt. Elle contient des informations sur les véhicules et le fret.

Le rapport sur les événements de la phase logistique fournit des informations sur le fret reçu par les unités et traité par les dépôts au cours de la phase logistique.

1 P INFORMATION

Il existe 6 directives Aériennes Différentes

- F2 - Soutien au Sol - Fournit aux forces terrestres un soutien aérien direct lors des attaques au sol. Les forces voleront pendant les combats au sol. Vous choisissez le QG à soutenir et non l'hex cible.
- F3 - Attaque au Sol Ralentit et interdit les unités terrestres ennemies.
- F4 - Bombardement Stratégique/Bomb City - Permet de bombarder les installations de production et la main d'œuvre dans les villes.
- F5 - Reconnaissance Aérienne - Permet d'augmenter le niveau de détection des unités terrestres ennemies dans la zone cible.
- F6 - Supériorité Aérienne - Les unités de chasse se rendent dans une zone et tentent de perturber les missions ennemies qui s'y déroulent.
- F7 - Patrouille Navale - Les unités tentent de créer des points d'interdiction navale dans la zone cible. Ces points d'interdiction navale permettent de prendre le contrôle d'hexagones maritimes.

2 INFORMATION

La sélection d'un AD fait apparaître sur le RHS une liste des QG Aériens dispo.

Nom du QG

Chasseurs

Bombardiers

Utilitaires AC

2/3 AD = 2 AD réglés pour le QG du Type d'AD sélectionné / Total des AD réglés pour ce QG

2/3 AD = 2 AD réglés pour le QG du Type d'AD sélectionné / Total des AD réglés pour ce QG

ADs qui sont Régles AD actifs

La sélection d'un QG aérien permet d'afficher un résumé de ce QG.

Unités aériennes

Bases aériennes

Avions

Ac attribués au QG par type (cliquez sur [+] pour afficher les noms des groupes) + = le Gp a une AD ++ = le Gp a cette AD

3a

3b

3

3a

1er clic sur le nom de l'Unité Aérienne pour accéder à l'emplacement. 2ème clic pour afficher le Détail du Groupe Aérien

3b

Sélectionner DOCTRINE permet d'afficher les paramètres qui gèrent les ADs.

Guide D'une Page # 6 Réglage Manuelles Des ADs

4

Cette zone contrôle la plupart des options AD Emplacement et type de Cible incompatible, Unités Aériennes & Itinéraires.

BASE RASSEMBLEMENT (doit être propre Force Aérienne)

Itinéraire De Retour Cliquez Droite / Cliquez gauche pour se déplacer

Itinéraire De Sortie Cliquez Gauche / Cliquez gauche pour se déplacer

OMBRAGE DES HEXAGONES Hex vert = Escorte de chasseurs Hex violet = Pas d'escorte Hex rouge = Pas d'avion disponible

La Touche Maj-O affiche Flak

Sélection Manuelle des Unités Aériennes

4a

4a

Si GROUPS est sur réglé AUTO, l'IA sélectionnera les unités Aérienne appropriées ou vous choisirez les vôtres.

CONFIRMER

N'oubliez pas de CONFIRMER lorsque vous avez terminé, sinon les modifications seront perdues.

AIR DOCTRINE remplit automatiquement les paramètres de AD qui peuvent être modifiés dans l'AD lui-même ou vice versa.

WitW One Page Guide #7 Hotkeys

Key	Air Planning Phase	Ground Movement Phase
F1	No Air Directive Selected	Move Mode
F2	Ground Support Air Directive	Rail Mode
F3	Ground Attack Air Directive	Naval Transport Mode
F4	Strategic Bombing Air Directive	Amphibious Transport Mode
F5	Air Recon Air Directive	
F6	Air Superiority Air Directive	
F7	Naval Patrol Air Directive	
F9		Air Transport Mode – Unit / Freight
F10	Air Transfer Mode	
F11	Toggle Show Battle Sites	
F12	End Air Planning Phase and Execute Air Directives	End this turn

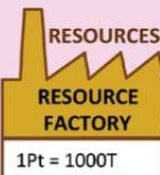
Key	-	+ Shift	+ Ctrl
0	Combat resolution Off		
1	Combat resolution Lvl 1		Highlight HQ's (Colour Coded)
2	Combat resolution Lvl 2		Highlight Airbases
3	Combat resolution Lvl 3		Highlight Armd/Motor/Mech Units
4	Combat resolution Lvl 4		Highlight Cavalry Combat Units
5	Combat resolution Lvl 5		Highlight Non-Mech Infantry Units
6	Combat resolution Lvl 6		Highlight Security Combat Units
7	Combat resolution Lvl 7		Highlight Artillery and AT Units
8	Show Freight Movements		Highlight Fortified Region Units
9			Highlight Rail Repair Units
A	Show Auto AD Creation screen	Use AI to position air units	Airborne Planning Screen
B	Build-up/breakdown combat units		
C	Show Comd's Report screen	Center map on selected hex	
D	Show Air Doctrine screen	Show AD Summary	Toggle Combat Delay on/off
E	Toggle enemy hexes on/off	Show Log Phase Event Log	Display EF Display
F	Toggle fort levels on/off	Create fortified unit in hex	
G	Auto assign unit(s) to HQ	Show Game Options screen	Toggle Hex Grid on/off
H	Show help locate function	Show Hotkey list	
I	Show Reinforcement/Withdrawals	Toggle AD Execution Detail	
J	Selected units to reserve mode	Axis Garrison Status Screen	Toggle Jump map on/off
K	Selected units to refit mode	Show Garrison reqt on map	
L	Show Losses screen	Toggle factory locs on/off	
M	Selected units to ready mode	Show Metrics Screen	
N	Toggle Logistics Info on/off	Toggle day/night on/off	
O	Show Order of Battle screen	Toggle Flak values on/off	
P	Show Production screen	Show Preferences screen	
Q	Quick save	Quit and exit to main menu.	
R	Toggle rail damage info on/off	Toggle Unit Modes	
S	Toggle soft factors	Show Save Game screen	
T	Toggle counters on map on/off	Toggle Air Recon values	
U	Undo last move (if eligible)	Toggle Air Interdict values	
V	Show Victory screen	Toggle Victory locs on/off	
W	Show weather conditions screen.	Toggles on map weather	
X	Toggle ground support on/off	Exit from continuous play (for AI vs. AI games)	
Y	Toggle unit values display type	Show Air Directive targets	
Z	Toggle unit counter info	Toggle Command links	
SPACE	Speed up move in progress or toggle message pause on/off. The Space bar can be used to select all units in hex with multiple units (stack).		
TAB	Show weapons/aircraft icons		

Guide d'une
Page #8
Production

MATIÈRES PREMIÈRES

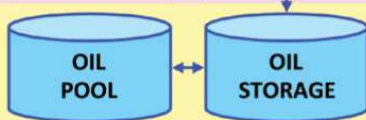
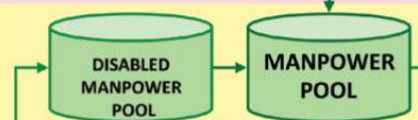
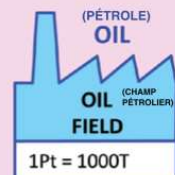


Manpower Prod Multiplier	43	44	45
Germany	6	3	1
Axis Allies	1	1	1
USA	3	2	2
Britain	1.5	1	1
Canada	3	2	2
W Allies	3	2	2
France	3	2	2



Resource Production	43	44	45
Germany	1.0	1.0	1.0
Axis Allies	1.0	1.0	1.0
W Allies	3.0	4.0	4.5

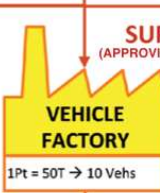
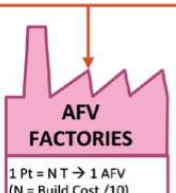
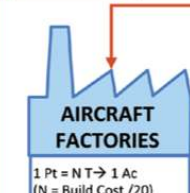
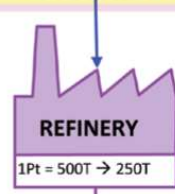
Oil Production	43	44	45
Axis	1.0	1.0	1.0
W Allies	2.0	3.5	3.0



Disabled Manpower Split - 1% Pool/Turn	
Poland	6%
India	6%
Free French	20%
Canada	25%
Britain	Rest
USA (Own Pool)	100%
Germany	98%
Italy	2%
After Italy surrender 100% GE	



Hvy Ind Production % Modifier	43	44	45
Germany	2.2	2.7	2.2
Axis Allies	1.0	1.0	1.0
W Allies	3.0	4.0	4.5



Synth Fuel Modifier	43	44	45
Germany	1.35	1.35	1.35
Axis Allies	1.0	1.0	1.0

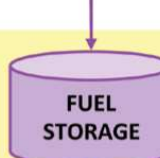
Fuel Modifier	43	44	45
Axis	1.0	1.0	1.0
W Allies	2.0	3.5	3.0

FUEL (CARBURANT)

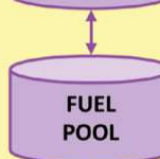
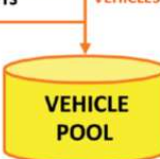
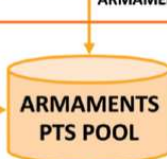


AP Production % Modifier	43	44	45
Germany	3.5	5.0	5.0
Axis Allies	1.0	1.0	1.0
W Allies	2.0	3.0	3.0

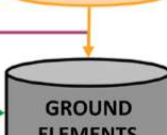
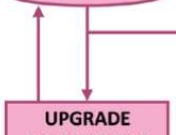
Veh Production % Modifier	43	44	45
Germany	1.0	1.0	1.0
Axis Allies	1.0	1.0	1.0
W Allies	1.0	1.0	1.0



Le stockage se fait au point de production. Les pools sont virtuels. Le mouvement du stockage vers les pools coûte des points d'utilisation ferroviaire. Le mouvement du carburant et du pétrole est « gratuit » car il est supposé être transporté par pipelines.

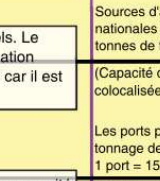
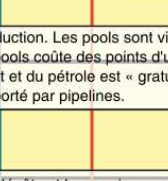
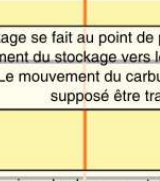
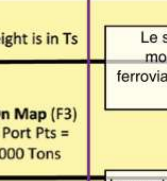


DÉPÔTS & RÉSEAU DE DISTRIBUTION

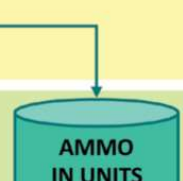
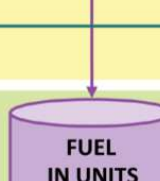
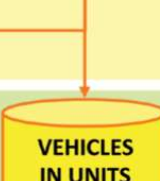
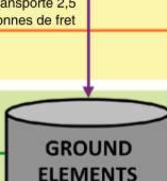
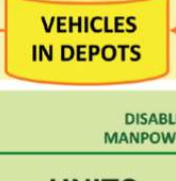


Sources d'approvisionnement nationales 2.5 millions de tonnes de fret par tour
(Capacité de la gare de triage localisée x3/niveau)
Les ports produisent le tonnage de capacité portuaire 1 port = 15 000 tonnes
Les navires transportent 250 tonnes
Les Gares de Triage produisent un Tonnage de Capacité de Gare de Triage. 1 Gare de Triage = 5 Tonnes.

40% de main-d'œuvre au pool des désactivés, 60% directement au pool de main-d'œuvre.



25 % d'éléments endommagés Retourner aux pools lors de la prochaine phase de log pour refléter les hommes et les équipements réparés. Repos via les pools TRANSIT



WitW One Page Guide #9 Planification Aérienne Prêt à l'Emploi (Ready Reckoner)

AFFECTATION DES DIRECTIVES AÉRIENNES AUTOMATIQUES

Le tableau ci-dessous indique Les QGs aériens concernés par les zones concernées de l'écran de création automatique des directives aériennes.

DIRECTIVES AÉRIENNES ALLIÉES			DIRECTIVES AÉRIENNES DE L'AXE	
Air tactique Europe du Nord	Strategic Air Day	Aucun	Air tactique Europe du Nord	Aucun
- Commandement des chasseurs de la RAF 2e RAF Tac Air Force 9e armée de l'air américaine	8ème US Air Force - Force aérienne stratégique 15ème US Air Force	- Force aérienne côtière - RAF Transport Comd - RAF Coastal Comd - IX Troop Carrier Comd	Luftflotte 3	Luftflotte Reich
Air tactique Europe du Sud	Strategic Air Night		Air tactique Méditerranée	
- Force aérienne tactique - Malta Air Comd	RAF Bomber Comd		- Luftflotte 2 - Commandement de la Luftwaffe italienne - Toutes les flottes aériennes italiennes	

LEQUEL, OÙ ET QUAND ?

Voici quelques conseils et astuces pour choisir le bon avion pour la bonne mission. Tous les avions disposent d'une gamme de CHARGES. Bien que le système sélectionne automatiquement un chargement sans réservoir de largage ou avec une efficacité maximale des bombes, comme pour la plupart des éléments de WitW, les choix éclairés du joueur humain l'emporteront toujours sur le cerveau électronique.

FLAK. Le Flak (Canon Anti-Aérien) doit être prise en compte lors de la planification de toute mission aérienne. N'oubliez pas que la touche de raccourci Maj-O permet d'afficher les valeurs de DCA sur la carte. Les nombres affichés sont compris entre 0 et 9 pour indiquer l'intensité de la DCA, le nombre de gauche étant faible/moyen (en dessous de 20K d'altitude) et le nombre de droite étant élevé (au-dessus de 20K). Les unités d'artillerie antiaérienne dans les villes et les aérodromes tirent sur les avions volant dans les hexagones adjacents s'ils sont à une altitude de 15 km ou plus, tandis que les unités tirent dans les hexagones adjacents si l'avion ennemi est à une altitude de 10 km ou plus. Tous les ports sont supposés avoir des ballons de barrage. Les avions bombardant à moins de 3000 pieds ont une chance d'être détruits par le ballon de barrage égale à deux fois la taille du port (Port 3 = 6% de chance que l'avion soit détruit). Pour les missions de nuit, le pourcentage de chance est triplé.

RECON. Il est évident que seuls les avions de reconnaissance et leurs escortes peuvent être utilisés pour les ADs de reconnaissance. La reconnaissance est importante car le niveau de détection améliore la précision des bombardements. Les reconnaissances stratégiques n'ont d'impact que sur les usines situées dans les hexagones reconnus alors que les reconnaissances aériennes normales peuvent cibler n'importe quel hexagone terrestre en fonction des priorités de l'AD. Le fait d'être au-dessus de 10K déclenche une zone de reconnaissance plus large - la capacité de voir dans les hexagones adjacents, mais aussi d'absorber plus de tirs de DCA des hexagones adjacents. Les avions de reconnaissance ont deux types de caméra : Haute altitude et Basse altitude. L'altitude maximale de la caméra de bas niveau est de 16K ; son altitude effective 1000/0 est de 12K - plus vous montez, moins elle est efficace. L'altitude maximale de la caméra de haut niveau est de 50K, ce qui signifie qu'elle fonctionne à toutes les hauteurs ; son altitude effective de 1000/0 est de 25K, mais elle diminue également au fur et à mesure que vous prenez de l'altitude.

LES BOMBARDIERS À BASSE ALTITUDE (BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE). La portée et la charge utile sont les facteurs clés des LB. Pour cibler les villes, des bombes plus lourdes sont plus efficaces. Voler en dessous de 5K entraîne une augmentation des pertes d'opérations. Le ciblage de la main-d'œuvre peut causer des dommages aux autres industries d'une ville. Si un LB n'est pas équipé d'un dispositif de navigation tel que l'OBOE, la précision des bombardements de nuit sera réduite.

BOMBARDIERS TACTIQUES ET CHASSEURS BOMBARDIERS (ATTAQUE AU SOL). Les bombardiers tactiques et les chasseurs bombardiers dont l'altitude de mission est supérieure ou égale à 5 000 pieds volent vers et depuis la cible à leur altitude de mission, puis plongent et mènent le combat air-sol à une altitude de 1 000 pieds. Les aéronefs menant un combat air-sol de cette manière seront soumis à des tirs antiaériens supplémentaires à une altitude de 1 000 pieds. Les

groupes aériens de chasseurs-bombardiers entraînés comme des chasseurs bombardent avec une efficacité nette de 80 %. Un joueur peut réentraîner une unité de groupe aérien en sélectionnant le type d'entraînement sur l'écran de détail du groupe aérien. L'unité est alors retirée de la carte pendant 8 tours et lorsqu'elle revient, elle passe de chasseur à bombardier ou vice-versa.

CHASSEURS ET CHASSEURS-BOMBARDIERS (INTERCEPTION/SUPÉRIORITÉ/ESCORTE). Les facteurs clés ayant un impact sur les dogfights sont la cote de manœuvre et la puissance des armes (c.-à-d. l'effet). Il est préférable de voler sans réservoirs de largage, mais pour les missions d'escorte à plus longue distance, il est préférable d'avoir des réservoirs de largage plutôt que de ne pas en avoir du tout. Pour l'interception automatique, il est préférable de disposer de chasseurs puissants avec de bonnes capacités de manœuvre à proximité de la ligne de front. Les groupes aériens de chasseurs-bombardiers entraînés comme bombardiers se battront contre les chasseurs adverses (et les chasseurs-bombardiers sans bombes) comme s'ils n'avaient que 800/0 de leur expérience normale.

LE TIMING DES MISSIONS AÉRIENNES. Le jeu fait voler les ADsS dans l'ordre où ils sont listés, c'est-à-dire que ceux qui se trouvent en haut de la liste passent en premier. Il est recommandé de

- **TOUJOURS** effectuer les missions de reconnaissance vers le haut de la liste (si ce n'est tout en haut). Cela tend à donner aux dernières missions aériennes de meilleurs résultats parce que les missions de reconnaissance ont commencé à faire leur rapport. Une autre raison de donner à la plupart des directives aériennes le premier jour de congé alors que la directive aérienne de reconnaissance vole pendant les sept jours.
- Attribuez les missions à long rayon d'action en premier et les missions à court rayon d'action plus tard dans la liste. Le jeu enverra les avions à long rayon d'action sur les missions à plus longue distance, tandis que les avions à plus courte portée seront utilisés sur les missions à plus courte portée. Si vous faites l'inverse, les avions à long rayon d'action pourront être utilisés pour les missions à plus courte portée.
- Attribuez les directives d'attaque au sol et de bombardement aérien à des jours différents. Cela fonctionne particulièrement bien pour les missions Bomb City. La première directive aérienne a lieu les jours 2 et 5, la deuxième les jours 3 et 6 et la troisième les jours 4 et 7 (laissez le jour 1 vide et laissez-les profiter de leurs dimanches de congé !)
- Soyez prudent lorsque vous assignez des zones de mission multiples ou qui se chevauchent. Les choses peuvent devenir très mouvementées et les interférences entre les différentes missions peuvent nuire à leur efficacité.
- - Vous pouvez configurer les patrouilles navales et les ADsS de supériorité pour qu'ils volent 7 jours par semaine.

WitW One Page Guide #11 Logistique prêt à l'emploi (Ready Reckoner)

Ce Ready Reckoner a pour but de vous permettre d'estimer rapidement et grossièrement les implications logistiques de vos décisions. Pour simplifier les choses, les chiffres sont le plus souvent cités en tant que facteur de capacité équivalente. 1 x EqC 1000T, ce qui correspond à la valeur indiquée par les ports et les gares de triage dans les modes de déplacement stratégique.

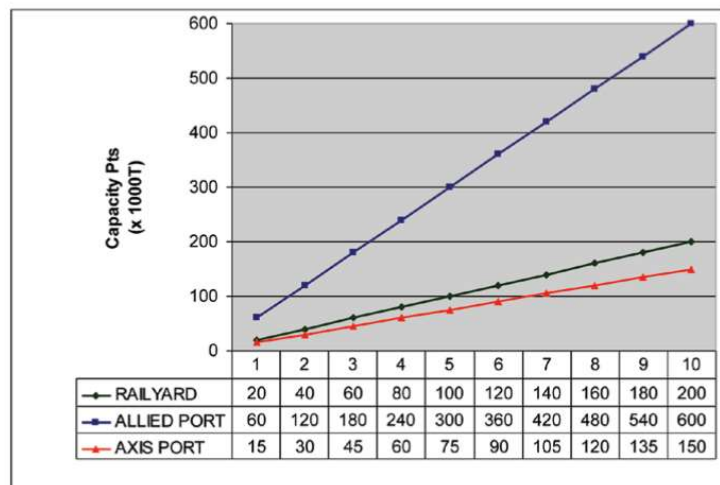
Les tableaux montrent qu'une BR Armd Div à pleine puissance avec environ 500/0 de ravitaillement (jaune) nécessite 1,3 EqC (1300 tonnes) de fret pour répondre à tous ses besoins. Le déplacement de cette même unité consomme 6,2 EqC de capacité. Une gare de triage de niveau 1 ne peut traiter qu'un maximum de 5 EqC de fret.

CONSOMMATION DES UNITÉS TERRESTRE Les données de consommation correspondent à une moyenne de 2 x 100 % de TOE/an en 43, 44 et 45.

EqC TOTAL RESUPPLY	Need <15%	Need <30%	Need <55%	Need <60%	Need 100%
BR Armd Div	0.4	0.8	1.3	1.7	2.8
BR Inf Div	0.2	0.4	0.6	0.9	1.4
BR Ab Div	0.1	0.2	0.3	0.4	0.7
CA Armd Div	0.5	1.0	1.4	1.9	3.2
CA Inf Div	0.2	0.4	0.6	0.9	1.4
US Armd Div	0.4	0.8	1.3	1.7	2.8
US Inf Div	0.2	0.4	0.6	0.8	1.3
US Ab Div	0.1	0.2	0.3	0.4	0.6
FF Armd Div	0.4	0.9	1.3	1.8	3.0
FF Inf Div	0.2	0.4	0.6	0.8	1.3
GE Pz Div	0.3	0.7	1.0	1.3	2.2
GE PzG Div	0.2	0.5	0.7	0.9	1.6
GE Inf Div	0.1	0.2	0.4	0.5	0.8
GE FJ Div	0.2	0.4	0.6	0.8	1.3

VEH HOLDINGS	Need <15%	Need <30%	Need <55%	Need <60%	Need 100%
BR Armd Div	503	1006	1508	2011	3352
BR Inf Div	534	1069	1603	2137	3562
BR Ab Div	206	413	619	825	1375
CA Armd Div	533	1066	1598	2131	3552
CA Inf Div	325	651	976	1301	2169
US Armd Div	420	841	1261	1681	2802
US Inf Div	274	547	821	1094	1823
US Ab Div	336	672	1009	1345	2241
FF Armd Div	465	931	1396	1862	3103
FF Inf Div	167	334	502	669	1115
GE Pz Div	432	864	1296	1729	2881
GE PzG Div	406	811	1217	1622	2703
GE Inf Div	39	78	118	157	261
GE FJ Div	307	613	920	1226	2044

CAPACITÉ DU DÉPÔT (maximum basé sur la taille du port / du rail)



PÉNALTÉS POUR LES MOUVEMENTS FERROVIAIRES

Tons by Rail	EqC	Addl SMP Penalty
30000+	30+	6
<29999	<30	5
<24999	<25	4
<19999	<20	3
<14999	<15	2
<9999	<10	1
<4999	<5	0
0	0	0

MOUVEMENT STRATÉGIQUE DES UNITÉS Les données relatives aux coûts de transport sont une moyenne de 2 TEP/an en 43, 44 et 45.

EqC TPT COST	TOE 100%	TOE 85%	TOE 70%	TOE 55%	TOE 40%
BR Armd Div	6.2	5.3	4.3	3.4	2.1
BR Inf Div	2.7	2.3	1.9	1.5	0.9
BR Ab Div	1.5	1.3	1.0	0.8	0.5
CA Armd Div	6.4	5.4	4.5	3.5	2.2
CA Inf Div	2.7	2.3	1.9	1.5	0.9
US Armd Div	5.6	4.7	3.9	3.1	1.9
US Inf Div	2.0	1.7	1.4	1.1	0.7
US Ab Div	1.1	0.9	0.8	0.6	0.4
FF Armd Div	6.1	5.1	4.2	3.3	2.1
FF Inf Div	1.8	1.6	1.3	1.0	0.6
GE Pz Div	4.8	4.1	3.4	2.7	1.6
GE PzG Div	3.4	2.9	2.4	1.9	1.1
GE Inf Div	0.9	0.8	0.6	0.5	0.3
GE FJ Div	2.4	2.0	1.7	1.3	0.8

PRIORITÉ Ce que vous pouvez obtenir

Unit Priority	Percentage of Need
4	< 90% (110% if no move)
3	< 90%
2	<70%
1	<50%
0	<30% (0% for Air Base)